

AVRIL 1997 • 35 F MYST 2 - RIVEN (1/4) • >+++@> D'AVRIL 1997

LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick  
PC MAC

# joystick

N° 81 AVRIL 1997

T E S T S

## Alerte Rouge Mission Taïga

DÉCOUVREZ LES MISSIONS SECRÈTES  
ET DE NOUVELLES UNITÉS

## Comanche 3

LE PLUS BEAU SIMULATEUR DU MOMENT

E X C L U !

## LBA2 LA TOTALE

MEDIA GX

UN PC 6000F  
pour jouer à

R I V E N

Le journal de  
bord de  
MYST 2

T 2788 - 81 - 35,00 F



www.joystick.fr





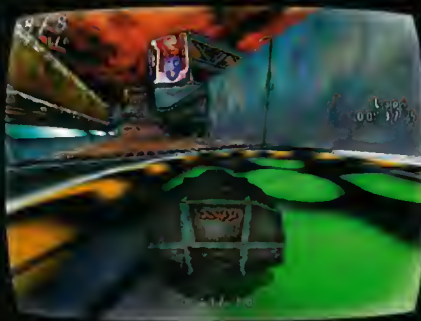
Rozenn, Milan.



Maria-Té, Barcelona.



Nono, Boston.



Steph, Toulouse.



Gaby, Puebla larga.



Fred, Tahiti.

# VOUS NE SEREZ



Jimmy, Librecy.



Julie, Montréal.



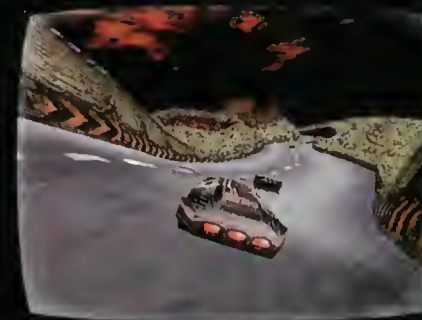
Cyril, Gagny.



J.B, Napoli.



Tomoko, Tokyo.



Véronika, Istanbul.



# PLUS JAMAIS SEUL A JOUER !

POD, c'est le must du mode multijoueur. Défiez jusqu'à 7 autres concurrents : 2 joueurs sur un PC en écran splitté, 4 par link et jusqu'à 8 en réseau, modem ou sur internet\*. Internet ? Parlons-en : vous pourrez télécharger les courses fantômes de concurrents du bout du monde, des nouveaux circuits tous les 15 jours et des voitures inédites tous les mois. Prêt à relever le défi ? Choisissez un des 8 bolides mis à votre disposition et customisez-le selon votre style de conduite. Et c'est parti pour la course la plus explosive de votre vie. Parcourez à plus de 300 km/h, 16 circuits en 3D temps réel truffés d'embûches et de raccourcis. Prenez garde à ne pas vous laisser hypnotiser par la

fluidité et les graphismes époustoufflants en 35 000 couleurs ou par la bande en Dolby™ Surround\*\* !

POD est le jeu le plus rapide jamais vu sur PC : 32 images/seconde, 60 images avec un accélérateur de carte graphique. Une partie se joue en ce moment même quelque part sur internet, alors n'attendez pas que votre pizza refroidisse : téléchargez dès maintenant le shareware de POD sur le site Ubi Soft <http://www.ubisoft.fr>. Ils vous attendent....

\* En fonction de votre connectivité. Le joueur est redevable de tous les coûts d'accès à internet.

\*\* Avec la technologie MMAX™ ou une carte son MaxiSound 64.

© 1997 Ubi Soft Entertainment. Dolby and double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. All other trademarks are the property of their respective holders.





# Sommaire

## LES TESTS DU MOIS PC CD-ROM

ATF GOLD	125
BANZAI BUG	94
COMANCHE 3	84
DIE HARD	125
FALLEN HAVEN	121
KICK OFF 97	116
MAGIC : THE GATHERING	110
MDK	96
NINE	112
TITANIC	104
SONIC & KNUCKLES	120
STALINGRAD	122
TEN PIN ALLEY	124

## LES PREVIEWS PC

ARK OF TIME	166
ATLANTIS	152
INTO THE VOID	162
LAST EXPRESS	154
LES MYSTERES DE LOUXOR	156
OUTLAWS	158
REDNECK RAMPAGE	164
RIOT	160
SAND WARRIORS	140
SPEEDSTER	167
SUB CULTURE	146
TERRACID	165
TIGER SHARK	150

## MAC CD-ROM

ALERTE ROUGE : MISSION TAIGA... 90

## ET AUSSI...

POISSON D'AVRIL	4
SOMMAIRE CD-ROM	8
COURRIER	10
NEWS	12
QUOI DE NEUF ?	40
LOISIRS	42
RUBRIQUE RÉSEAU	52
ABONNEMENT	55
TOP DE LA REDAC'	82
ANCIENS NUMÉROS	151
MINITE	131
SOLUCE DOWN IN THE DUMPS	126
JEUX CRACK	130
RÉPONSES MICRO	134
EN DÉTRESSE	136
P.A.	168

Pour nous écrire plus vite, plus moderne et tout et tout, e-maillez-nous : modlines@joystick.fr (Cyrille Baron), coqueux@joystick.fr (Arnaud Darnaudet), seb@joystick.fr (Sébastien Homon), jansolo@joystick.fr (Olivier Aubin), pom2ter@joystick.fr (Laurent Sorlat), liberius@joystick.fr (Pascal Pluchon), fishbone@joystick.fr (Stéphane Hébert), auctor@joystick.fr (Florent Delavall), kiki@joystick.fr (Coline Guin), gano@joystick.fr (Michael Sorlat), kany@joystick.fr (Stéphane Quentin), wanda@joystick.fr (Mathilde Remy).

JOYSTICK 81 • POISSON 1997



➤ **35 À DÉCOUPER** : Pas de tanche, ni de brochet à découper. Non, non, non. Pour ruiner vos ciseaux, juste un mini-bonquin à découper et à suivre, consacré à la suite de Myst.

➤ **46 DOSSIERS MEDIA GX/WEB TV** : De nouvelles configurations bon marché comme le Media GX commencent à voir le jour. Internet s'ouvre au grand public avec le Web TV.

➤ **60 PIPOLE** : Wiizz! Chien! Youpla! C'est nouveau, c'est... la rubrique Pipole, qui accueille ce mois-ci Sid Meier.

➤ **62 REPORTAGE LBA2** : Twinsen est de retour! Les gars d'Adeline Software lui ont insufflé la vie à nouveau, avant de le lancer dans une nouvelle aventure, judicieusement intitulée Little Big Adventure 2.

➤ **70 REPORTAGE ACTIVISION** : L'histoire d'Activision se confond avec celle du jeu vidéo. Découvrez les futurs hits d'une boîte qui a l'air de savoir où elle va.

➤ **84 TESTS** : Comanche 3, Mission Taiga (le data-disk Alerte Rouge), une super aventure sur le Titanic et un peu de foot avec Kick Off 97. Ça sent le printemps, moi j'dis.

➤ **140 PREVIEWS** : Côté previews, rien que des grosses pointures : SUB Culture, Redneck Rampage, Sand Warriors et le superbe Atlantis.

➤ **142 GROS PLAN** : Chic ! Les éditeurs semblent s'intéresser à nouveau aux jeux de rôles. Bctrayal at Antara, la suite de Bctrayal at Kronidor sorti en 93, pointe le bout de son épée.



**JOYSTICK**

est édité par la société **HACHETTE OISENY PRESSES** au capital de 100 000 F, incorporation RCS Nanterre B391341526

Siège social : 10, rue Thierry-la-Tour, 92592 Levallois-Perret Cedex

Rédaction : 8 bis, rue Fauriel, 92588 Clichy Cedex

Tel. : 01 41 34 85 00, Fax : 01 41 34 87 99

Gérant : Christian LEVENEUR, Pierre SASSAUMIN

Associés : HACHETTE HUPPACHE PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication : Christian Leveneur

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédacteur en chef : Cyrille Baron

Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet

Directeur artistique : Alain Lemaitre

Magnétiques : Lino, Nathalie Lemaire, Marie Noelle Hecker, Christophe Gaudin, Stéphanie Brunelle, Emmanuel Le-Cez

Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

Secrétaire de rédaction : Simona Andreone

**REDACTION**

**COURRIER DES LECTEURS** : Seb

**NEWS** : Tania l'espion

**PREVIEWS** : Seb, Jansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, et Kiki

**TESTS** : Seb, Ariste (Fabien Delavall), Fishbone (Stéphane Hébert), Jansolo (Olivier Aubin), Lord Casque (Arnaud Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sorlat), Liberius (Pascal Pluchon), Kiki (Coline Guin)

Correspondant permanent aux États-Unis : Maxime

**ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO** : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean Pierre Gervais

**JEUX CRACK** : Gabriel Lopez

Secrétariat : Louvaine Guillaury

Publicité : Claudine Lefebvre 01 41 34 02 25

Annonces : 01 41 34 86 92

Abonnements : 758 40222 92007 Montreuil Cedex 9, tel. : 01 44 19 41 15, lundi à vendredi 9h-18h, France (239 F), étranger (319 F), tarifs, avis sur demande.

Autres numéros : 01 41 34 87 25

Vente : EDITIONS Humus vert : 05 38 40 10

Télématique : 3615 Joystick

Compte courant RDP

Concepteur : Nic Box

Rédacteur/Animateur : El Frodo

Photogravure : CHAMPA - COMPO IMPRIM

Impression par : ERODARD GRAPHIQUE

Distribution : Imprimerie Presse

Tout droit de reproduction réservé.

Publication interdite à l'étranger.

Commission paritaire N° 70725

ISSN : 0994-4559, Dépôt légal à parution.

Illustration : Didier Guay

Conversion : IBA2

Co-convertisseur : ADELIN SOFTWARE

Ce numéro comporte un service abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.

Rég. de CD-ROM : El Moral, Casa, Lord Casque, Nic, Editeur responsable : Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800, Koningslo Vilvoorde Belgique

JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 F.

**DIFFUSION CONTROLE**

**oib**

1995





" Incontournable, novateur et techniquement impressionnant, ce jeu d'action 3-D révolutionne le genre. "

**PC TEAM - 93 %**

" C'est une bombe, un truc hallucinant comme vous n'en avez jamais vu auparavant. "

**PC SOLUCES - 5/5**

" Avec MDK, une page est tournée en matière de jeu PC. "

**UNIVERS JEUX ET MICRO - 5/5**

" Fluidité au service d'une bombe de jouabilité. "

" MDK met une claque technologique au marché ... un petit bijou. "

**PC PLAYER - 5/5**

" Tout simplement l'un des meilleurs jeux PC à ce jour. "

**PC GAMER - 94 %**

" L'excitation à son paroxysme. "

**PC POWER - 94 %**

" Une révolution... proche de la perfection. "

**POWER PLAY - 90 %**

" Aucun jeu ne nous a autant impressionné. "

**PC GAMES - 94 %**

" Rapide, fun et bourré d'humour. Que demander de plus ? "

**CGW - 5/5**

" Unique, vous allez être accro. "

**THE EDGE - 9/10**



INFONIE



**TRUCS & ASTUCES,  
SOLUTIONS COMPLÈTES  
3615 INTERPLAY\*  
08 36 68 10 25\***







LES PIEDS DE KOBE MARCHENT. NOUS LES AVONS COPIÉS.

KOBE BRYANT, 18 ANS, SÉLECTIONNÉ PAR LA NBA DÈS LE LYCÉE. A SIGNÉ AVEC LES LA. LAKERS. PORTE L'ADIDAS EQUIPMENT TOP TEN 2010.



LES CHAUSSURES FEET YOU WEAR® S'INSPIRENT DE L'ÉQUIPEMENT DE  
SPORT LE PLUS PARFAIT JAMAIS CRÉÉ. LE PIED.  
GRÂCE À DES CONTOURS ARRONDIS ET UNE SEMELLE COMPOSÉE DE  
COUSSINS INDÉPENDANTS, VOUS GAGNEZ EN STABILITÉ ET EN AGILITÉ.  
O.K., KOBE BRYANT PASSE L'ESSENTIEL DE SON TEMPS DANS LES AIRS.  
MAIS IL SEMBLAIT NORMAL QUE QUELQU'UN SE  
SOUCIE UN PEU DU JOUR OÙ IL ATTERIRAIT.

FEET YOU  
WEAR®



# sommaire



**Génial !** Gana a enfin réussi à réduire considérablement le temps de chargement de la nouvelle interface (et à améliorer la gestion des 256 couleurs sous Win 3.1, mais ça, c'était moins grave). Il était temps, car les possesseurs de machines un peu anciennes, finissaient par criser. Autre nouveauté, l'interface Joylist a entièrement été refaite. Vous verrez, elle est plus facile à utiliser qu'auparavant et largement plus jolie. Du côté de l'actualité, tout va bien avec pas moins de quatre exclus (trois pour PC et une pour Mac). Concernant Theme Hospital, d'autres magazines le proposeront peut-être aussi, mais certainement pas en français, alors que là, y en a comprendre ce qui se cause, puisque, justement, c'est en français. Et puis, vous pourrez découvrir la version Alpha de Jedi Knight... C'est pas de la news, ça ? Bon, assez frimé, amusez-vous bien et à la prochaine !

## LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de Ram et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 75 et d'un lecteur quadruple vitesse.

### - INSTALLATION SOUS

#### WINDOWS 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows. Si cette extension n'est pas encore installée dans votre système, vous pouvez lancer INSTALL.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\ du CD.

**ATTENTION :** L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limité et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutible JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

### - INSTALLATION SOUS

#### WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle palette de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation et le lancement de la plupart des démos ne devraient pas poser de problème. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, choisissez l'option "Redémarrer sous DOS" dans le menu de la barre des tâches. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutible JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

### - COMMENT QUITTER

#### L'INTERFACE ?

En cliquant sur QUITTER dans le menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

### DIRECTX3 : LE REMÈDE

Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster qui se trouvent dans le répertoire \DATA\PATCHES\BLASTER du CD.

### COMMENT DÉCOMPRESSER

#### LES FICHIERS SANS PASSER

#### PAR L'INTERFACE ?

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers) nécessitent d'être décompressés avant utilisation. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLISTEXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper") ces fichiers là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez par la suite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable.

#### 1)

Un mois d'abonnement gratuit offert par Club-Internet. C'est pas balèze, ça ? Il suffit de cliquer à cet endroit pour lancer l'installation.

#### 2)

La vidéo déconne... Désolé.

#### 3)

La solution de Diseworld II.

#### 4)

Les sharewares classés désormais par thème et par système d'exploitation. Vous y trouverez également les derniers antivirus ainsi que les programmes que vous nous avez envoyés.

#### 5)

Plein de mises à jour pour plein de jeux. Vous trouverez également des patches



# cd-rom n° 81

pour cartes 3D, comme Tomb Raider pour Mystic ou SimCopter pour 3Dfx.

6)

Si une démo nécessite DirectX3, vous pouvez lancer son installation depuis cette page. Attention, cela ne concerne que les utilisateurs de Windows 95.

7)

Les images du gagnant du concours Pixel de ce mois-ci.

## 8) LES DÉMOS :

### ATLANTIS

Editeur : Cryo

Système : Windows 95

La démo du prochain Cryo. Un jeu d'aventure inspiré de la légende de l'Atlantide. L'exécutable se trouve dans le répertoire racine du CD.

### FLIGHT UNLIMITED 95

Editeur : Looking Glass

Système : Windows 95

La version 95 du célèbre simulateur de vol. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\F95\ du CD.

### THEME HOSPITAL

Editeur : Bullfrog

Système : DOS/Windows 95

En exclu, la démo française de Theme Hospital, testé dans le numéro 80 de Joystick. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\HOSPITAL\ du CD.

### SONIC & KNUCKLES

Editeur : Sega

Système : Windows 95

L'adaptation de Sonic par Sega. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\SONIC\ du CD.

### SCARAB

Editeur : Electronic Arts

Système : DOS

Un clone de Doom pas mal de tout. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\SCARAB\ du CD.

### TOMB RAIDER

Editeur : Eidos

Système : DOS

Nous vous avons déjà offert une démo du premier niveau de Tomb Raider. Voici le deuxième. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMB\ du CD.

### STREET FIGHTER

Editeur : Ubi Soft

Système : DOS

Le concurrent direct de Mario Kart made in France. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\SRACER\ du CD.

### JEDI KNIGHT

Editeur : LucasArts

Système : Vidéo (Win3.1 et Win95)

Voici les premières séquences du jeu Jedi Knight sur 3Dfx. Ce n'est qu'une version Alpha du soft, mais nous voulions absolument vous la montrer. Trop fort ! Les vidéos se trouvent dans le répertoire \DATA\ du CD. Attention : cela nécessite l'installation de Video for Windows 4.1.

9)

Un chouette de chouette reportage sur LBA2 pour découvrir les premières images du jeu et en apprendre d'avantage sur cette suite prometteuse.

10)

Pour quitter, au cas où... Vous pouvez également quitter à tout moment en appuyant sur ALT-F4.

### VIDÉO FOR WINDOWS 4.1

Attention, les vidéos de ce CD utilisent le nouveau système Video for Windows 4.1. Pensez à l'installer !

## LA PARTIE MAC

Une actualité chargée sur MAC avec en exclu la démo de Hind, la simu d'hélico, celle d'Obsidian, de X-Plane, de Noir et de Space Madness. Et puis comme d'hab', des mises à jour, des fanzines, des patches et des sharewares. Le mag CD Mieux-Mieux vous donnera des infos sur les prochains jeux.

### Responsabilités

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction.

Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages et coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

## La nouveauté en priorité !



19, quai Perdonnet CH-1800 VEVEY  
Tél/Fax 021 922 68 10



Vente, location, reprises et vente par correspondance  
Grand assortiment de titres (dès 28.00 Frs suisses)  
Accessoires, astuces et guides, points fidélité  
Grande disponibilité de stock

## Votre référence en Suisse



L'adresse où envoyer vos lettres pour le courrier des lecteurs aurait pu être extrêmement compliquée.

On pourrait brouiller les pistes, donner un faux numéro, modifier légèrement le nom de la rue, mal écrire la référence du bâtiment, changer la ville, rajouter 10 au code postal, le faire envoyer dans un autre pays, un pays qui n'existe même pas. On aurait pu, vraiment, fastoche, faire tout un tas de trucs compliqués et pourtant c'est très simple : Joystick, Courrier de nos copains les lecteurs, 6 bis rue Four-nier, 92588 Clichy Cedex. Tout simple.

## Mais qu'importe

Mathieu (Ormesson sur Marne) est content, il se réabonne, on ouvre une bouteille de champagne et on la boit, et il nous écrit une lettre pour le dire. Bon. Au passage, il en profite pour râler un peu. Il a bien raison.

**J'**ai décidé de me réabonner à Joystick durant deux ans (ou n'a pas le choix, c'est ça ou un an), et non à la Tribune Desfossés, car la Tribune Desfossés, je connais pas et en plus ça me rappelle un livre d'école qui m'a particulièrement emmerdé (et le mot est faible).

J'aime énormément l'humour de Joystick (si, si), mais je soulèverais quand même vous dire que je suis mécontent sur trois points que je suis un euphémisme de vous jeter à la tronche :

1. Pourquoi n'annoncez-vous pas des configs approximatives dans les previews ?

2. Qu'avez-vous contre les motards dans votre preview de septembre 96 (je sais, c'est loin), page 146, sur Road Rash (qui d'ailleurs est aussi beau sur Megadrive, comme le précise le test d'octobre 96, page 50) ?

Douc, je cite un passage : "Ambiance biker on se frotte des pains dans la guenille pour se prouver qu'on s'aime bien. Et puis on enrroule du câble sur le périph. C'est un peu ça, la liberté d'être con."

Ou encore, ligne 9 du paragraphe : "Bref, devenir un cou."

Ah, non ! Pourquoi insulter les motards (y'a quelques cons et beaucoup de beaufs, mais quand même), moi-même étout possesseur du permis B et peut-être d'une moto un jour (étudiant, j'y peux rien), je défends énergiquement notre cause et notre raison d'être bikers, alors je soulèverais savoir quel mal y'a-t-il à être un motard ? Voilà qui est dit.

3. Mais qu'importe, mais qu'importe, MAIS QU'IMPORTE... C'est quoi, le malade qui fait les news avec MAIS QU'IMPORTE ? En plus il est contagieux sur Seb qui en utilise dans son reportage sur Éstatica 2, et l'ansolo

dans son test de Flying Corps. D'après mes calculs, il y'a 23 "mais qu'importe" dans le magazine de février 97 (ce qui prouve que j'aime Joystick et que le mec qui tape les articles est un fou, mais qu'importe).

Voilà, c'est à peu près tout pour l'instant, alors continuez à nous faire lire avec vos critiques dévastatrices ou avec vos descriptions juteuses qui me donnent envie d'acheter tous les jeux sous Road Rash évidemment, qui a été, sans aucun doute, réalisé avec des photos de bouts de cartons pris sous tous les angles comme dans les génériques de De Funès (qui, pour moi, était le meilleur, mais qu'importe).

**L**e coup de l'abonnement, là, c'est une bonne idée. Comme ça, on picole et on part aux Bahamas avec tes sous. Prenons tes critiques dans l'ordre, tiens.

1. Le problème des previews, justement, c'est que les jeux ne sont pas terminés, par définition. Du coup, on ne peut pas vraiment savoir sur quelles bécasses le jeu sera censé tourner dans sa version finale, une fois optimisé. Du coup, hop, nous ne donnions pas d'indication de ce genre. Mais tu fais bien de soulever le problème : il est vrai que, dans certains cas, nous avons déjà une idée du minimum que le jeu exigera. Promis, nous essaierons de le préciser à l'occasion.

2. Allez, mea culpa de Joystick. Le coup des motards, là, c'était peut-être un petit peu trop "private joke". On est désolé. On croyait vous avoir mis un peu au courant, apparemment pas assez clairement. Il se trouve que nous avons deux crétins de motards dans nos rangs : l'ansolo et Fishbone. Ce dernier a failli se tuer, récemment sur le périph. Il a disparu pendant quelques mois, le temps de tout reconstruire et remettre quelques trucs en place (pas tout, apparemment). C'était pour lui. l'ansolo avait eu un accident il n'y'a pas si longtemps lui aussi, d'ailleurs. Bref, c'est parce qu'on n'a pas envie de perdre des potes qu'on s'énervait. Alors on les insulte un petit peu, ces crétins. Ça défoule.

3. Je ne vais pas tourner autour du pot, hop, je te donne le nom du coupable tout de suite comme ça, c'est tout simple : Moulinex. Nous n'y sommes pour rien, c'est lui, l'ordure qui relit

tous nos textes, en douce, qui reste tard le soir exprès, qui vient au bureau le week-end pour rajouter MAIS QU'IMPORTE dans nos tests et nos articles. C'est lui. Malheureusement, nous ne pouvons rien dire, il est rédac' chef, alors on subit en silence (NRDR: mais qu'importe, mais qu'importe, mais qu'importe. Abhhhh, j'adore écrire ça ! Allez encore un petit : mais qu'importe mais qu'importe...).

## La fin d'une époque

Bruno Mantel (du Mrs Pratchett Psychiatric Institute, Arkham, New England) est un sale nostalgique. Il aimait ses config.sys, il veut pas qu'on les trifouille à sa place. Mais Bruno sait reconnaître le génie là où il est, parfois.

**I**l y'a des jours, comme ça, où l'on n'est pas fier, où l'on a un sérieux sentiment d'amertume. Et il y'a de quoi : un des derniers bastions est tombé. For=1 to 10 du "Mea Culpa". En effet, même moi je suis passé à Windows 95.

J'ai beau me dire que je ne l'ai pas acheté directement (il était pré-installé sur ma bécane), chaque fois que j'allume mon micro, j'ai le cœur qui se serre. J'en arrive même à regretter mon vieux Win 3.1. Au moins, lui ne se permettait pas de toucher à des choses aussi personnelles qu'un config.sys ou un autoexec.bat.

Parce qu'on a beau pester (pour la forme peut-être) contre la complexité de la gestion DOS de la mémoire et autres drivers, c'était quand même de sacrés challenges à chaque nouveau jeu, l'installation et le lancement. D'ailleurs, bien souvent, plus on se prenait la tête pour arriver à faire tourner un jeu, et plus il paraissait impressionnant, fascinant. C'était un peu comme si en arrivant à trouver ce qui coïncidait dans le démarrage, on remportait une première victoire face à la machine, avant même de débiter le jeu proprement dit. De la même façon qu'un alpiniste jubile d'autant plus d'avoir atteint le sommet d'une montagne,

qu'il sait comme il a souffert durant l'ascension.

Et voilà, ce gros pataud de Win 95 se permet de tout gérer à ma place, moi qui n'ai jamais lancé que des installations personnalisées, jamais d'automatiques, pour pouvoir toujours gérer, tout surveiller.

En plus, je ne vais même plus oser utiliser mes vieux machins sous ce monstre. De peur de l'offenser, qu'il se moque... Tout mes petits programmes minuscules mais complètement indispensables vont complètement déparier au milieu de ce bureau tout neuf. Et comment ferais-je pour choisir les trois couleurs installées dans la fenêtre de mon couvertisseur de fichiers parmi les 16 millions que me propose dorénavant Win 95 ?

Enfin... je ne serais pas honnête si je ne reconnaissais pas que j'ai remarqué une amélioration de taille par rapport à mon vieux 3.1. En effet, les écrans d'erreur irrécupérable sont nettement plus étoffés et colorés sous Win 95. Bien plus agréables à regarder, même. Et ce n'est pas une amélioration mineure lorsque l'on soit à quelle fréquence ils apparaissent. Merci, M. Microsoft.

Merci de souffler une à une les flammes qui brillent dans les yeux de ces drôles de bonshommes qui dorment devant leurs bécasses, comprenaient et aimaient trifouiller leur fichier de config et se baladaient des disquettes plein les poches.

Merci, la nouvelle génération "grand public" est tellement plus...

Et c'est tellement beau de voir l'un d'eux s'émerveiller devant son PC à 20 000 bolles, lorsqu'il voit son "screen saver" se lancer tout seul, après exactement 60 secondes d'inactivité. Louons la boîte aux Papillous Jaunes qui seule peut nous fournir de tels moments d'exception.

**A**près tout, c'est peut-être tout simplement ça qui nous dérange avec Windows 95. On a passé notre temps à chercher des raisons valables, à donner des exemples, des explications informatiques, techniques, des comparaisons avec d'autres OS, ou je ne sais quoi encore. Et finalement, Bruno met le doigt dessus, c'est un des plus vieux sentiments du monde qui nous anime : on n'aime pas qu'on touche à nos affaires. La psychologie des comportements face à l'informatique a décidément bien de l'avenir.



# 149F\* LE JEU: TOUTE RÉSISTANCE EST INUTILE.

PS et "PlayStation" sont la propriété exclusive de Sony Corporation.  
"Ridge Racer", "Tekken", "Air Combat", "Wipacout" et "Pain Arena" sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.  
\*Prix généralement conseillé. \*\*2,25F/jan TTC.



## PLAYSTATION PLATINUM

LES  
"INCONTOURNABLES"  
ENFIN  
RÉÉDITÉS.



Sony Game Line: 08 36 68 22 02\*\*

3615 PlayStation\*\*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES





# Edito

Désolé d'être un peu lourd avec ça, mais je me permets d'insister : l'arrivée des cartes 3D, technologie 3Dfx en tête, est une véritable révolution. On ne reviendra pas sur l'aspect purement ludique de la chose, je crois que le message est passé : c'est beaucoup plus beau, beaucoup plus rapide, beaucoup plus fluide. Bref, beaucoup plus mieux. Mais il y a aussi un autre intérêt : grâce à la finesse des images (c'est en 640x480, certes, mais en 65 000 couleurs, et il se trouve que l'œil humain est plus sensible au nombre de couleurs qu'à la résolution, alors...), grâce à la propriété des images, disais-je, le jeu vidéo va enfin devenir présentable. Présentable à la télé, par exemple, au même titre que les images de synthèse, à côté desquelles il ne fera plus mine de vilain petit canard, avec ses pixels plein la bouille.

À propos de télé, justement, l'autre tendance qui s'affirme actuellement, c'est le jeu en réseau à très grande échelle, genre Ultima Online. Là, je fais confiance à un quelconque "envoyé-reporter" pour nous pondre prochainement un reportage bien débile, mettant en garde la ménagère de 50 ans sur les dangers du jeu on-line : "c'est comme une drogue", "monsieur Machin passe quatre heures par jour devant sa machine", "depuis qu'il a découvert ce jeu, mon fils délaisse ses études", et autre fariboles... Remarquez je peux me tromper sur ce second point.

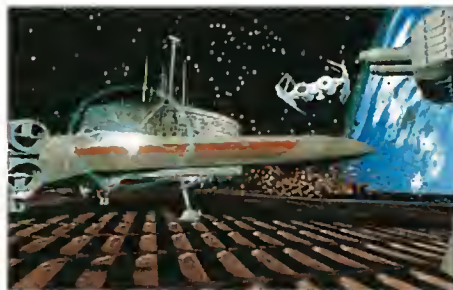
Espérons.  
Cyrille Baron

## Le doigt dans l'engrenage !

Le Dr Amelio fait la chasse au gaspi. Dans son grand zèle, il a failli supprimer l'équipe de développement des Games Sprockets (ensemble de routines facilitant la vie des programmeurs, équivalent de Direct-X du côté obscur de la force). Les développeurs ont manifesté un vif mécontentement, et parmi eux, dit-on, Microsoft, qui semble avoir utilisé les InputSprockets pour écrire les drivers de ses manettes SideWinder, bientôt disponibles sur Mac. Le Doc s'est donc contenté de diminuer l'effectif. Maintenant, on est sûr d'une chose : Gil Amelio n'a pas compris que les jeux faisaient vendre des machines (environ 45 % des logiciels Mac achetés par les particuliers sont des jeux). Toujours est-il qu'on a eu chaud.

## Le Lucas nouveau est arrivé

Alors que la réédition de "Star Wars" o encare engrossé un peu plus George, LucasArts en profite pour sortir Tie Fighter en collection "budget". Pour nous, les pauvres, quai. 149 balles, c'est effectivement ce que vous devrez lâcher pour rejoindre le côté mouvois de la force. Toujours dans le genre "la réincarnation existe", Afterlife est du même caup annoncé sur Mac. Vous savez, le sim-âmes un peu complexe vous rappellent que vous n'êtes qu'un sôle pêcheur de... Mais si, vous savez. Ce n'est pos en niant que vous passerez à côté de la punition, an sait bien comment vous êtes.



## Rendez-nous nos étagères...

Bonne nouvelle pour les joueurs Mac. Les grands éditeurs de jeux viennent de créer un consortium répondant au doux nom de Mesa (MacOS Entertainment Software Association). Les membres actuels ne sont pas moins que Blizzard Entertainment, Bungie Software, Changelling Inc., Graphic Simulations, LucasArts, Mac Play, MacSoft, Parsoft Interactive et Starplay. Bref, que du beau monde. Les efforts de l'association porteront sur la dynamisation de la distribution des jeux en VPC, la lutte contre la diminution des espaces dédiés aux jeux Mac chez les revendeurs et la promotion des jeux disponibles.

100 000

En dix jours à peine, 100 000 personnes auraient téléchargé la version shareware de Pad sur le Net. C'est en tout cas ce qu'a déclaré Ubi Soft, et on veut bien les croire. Reste qu'il va falloir des serveurs drôlement solides pour les parties multijoueur sur le Net, voire une version Koli de Pad, et là, on pourro commencer à bien rigoler. 100 000 joueurs... Ça fait taumer la tête.

**LION**  
23 JUILLET - 23 AOUT  
Cœur : Pour reconquérir l'être aimé, parlez-lui de vos anciennes chaussures.  
Santé : Offrez vos reins (surtout le 12).  
Vie sociale : Les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> décaos trouveront un certain réconfort dans la lecture d'emballages de fromage.  
Mon conseil : Souvenez-vous qu'une salade de fruits peut parfois sauver une soirée que l'on pensait ratée.

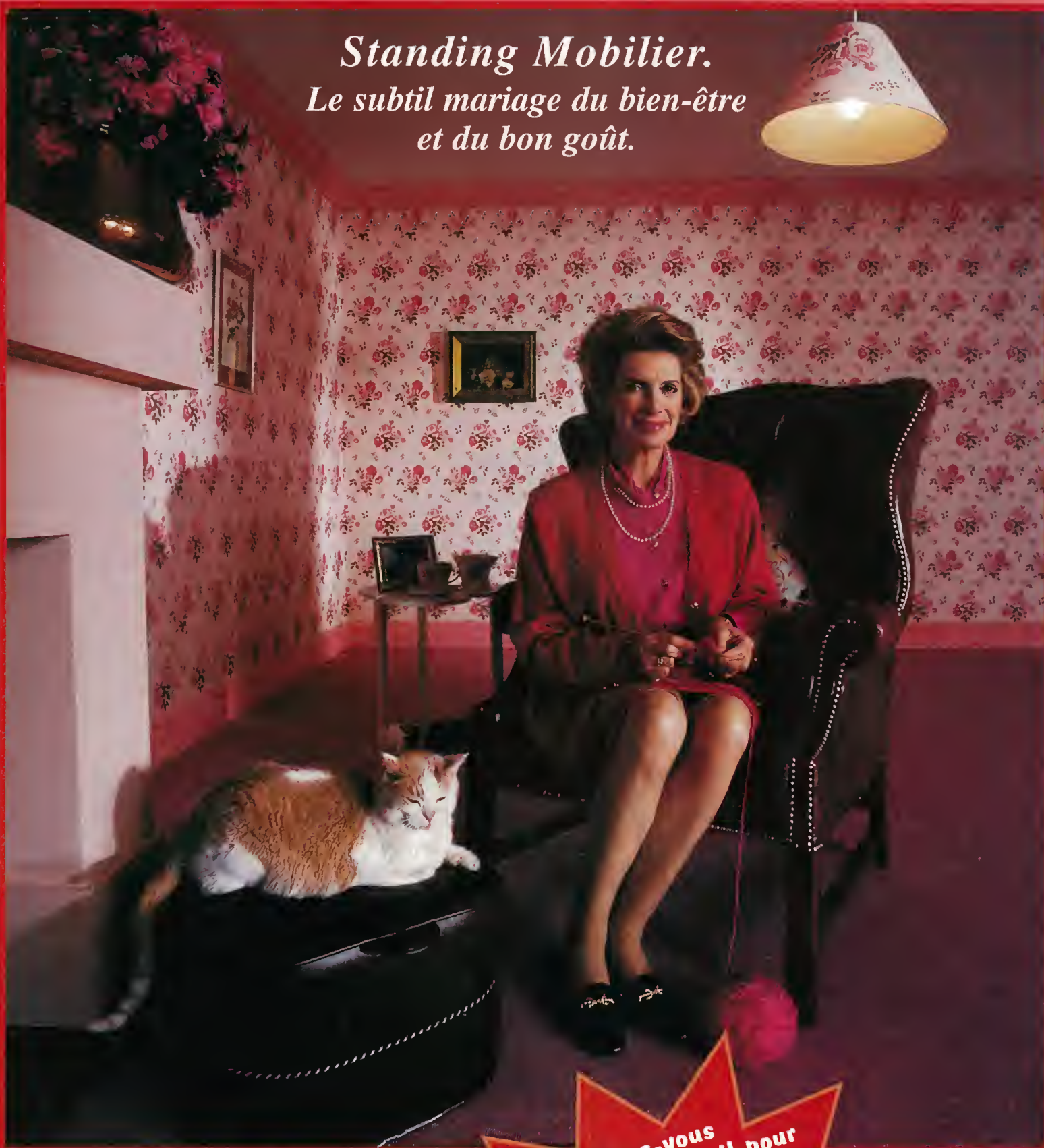
## Warlords III comme Warlords III

Quand Bab Arctor me demande si Worlord III de chez SSG est moins chiant que les autres, je lui réponds que j'en sais rien, rapport ou foit que nous ne disposons que de phalats. En plus, c'est pas vrai, ils n'étaient pas chiant du tout, les précédents. En attendant, ce que l'on peut vous dire c'est que la bête tournera sous Direct X 3, à savoir sous Machintruc 95. Toujours dans l'esprit "vous êtes un seigneur de guerre qui n'en a rien à foutre des autres", la principole nouveauté résidant semble-t-il dans le graphisme nettement amélioré. Pour le reste, vous pourrez toujours y jouer à plusieurs, de 0 à 8 pour être précis. Voilà, encore une occasion pour aller vous bourrer la gueule à la taverne du cain, après la bataille.





*Standing Mobilier.*  
*Le subtil mariage du bien-être*  
*et du bon goût.*



Offrez-vous  
ce superbe fauteuil pour  
**199F\*\*** seulement.  
En cadeau :  
Ce magnifique pouf en  
peau réversible!



*Standing Mobilier*

\* à payer en 1350 mensualités  
\*\* offre valable du 02.02.97 au 03.02.97 de 12h à 14h





## L'âge de raison

On nous annonce la sortie d'un campaign-disk pour le war-game de SSI Age of Rifles. Trois nouvelles campagnes et trente scénarios dans l'époque cruciale située entre 1846 (avènement du percolateur de moules) et 1905 (naissance de ma grand-mère Cécilia). Il me paraît important de vous signaler que, dans ces scénarios, on trouve la première bataille de la légion étrangère dans le tort de Camerone où un courageux capitaine manchot, à la tête d'un groupe de 30 hommes, élimina quelque 2 000 Mexicains. Mais qu'importe.



**VIERGE**  
24 AOUT - 23 SEPTEMBRE  
**Cœur** : Pour une fois lâchez-vous, lopez-vous un gnou.  
**Santé** : Attention, 3<sup>e</sup> décon, vos dents risquent de fondre (surtout le 12).

**Vie sociale** : N'accordez aucun crédit aux propos que vous tiendront certains ustensiles ménagers.  
**Mon conseil** : Méfiez-vous des gens qui veulent vous tuer (surtout le 12, ceux armés de hoches).

## Telex

Notre copain Gary Kasparov, champion du monde d'échecs et collectionneur de pingouins, va une fois de plus s'installer à la même table que Deep Blue, du 3 au 11 mai prochain. Ça va encore pousser du buls, tenter le mal, et tout. Rappelons que Deep Blue, l'intelligence artificielle développée par IBM, avait réussi à tenir Kasparov en échec sur une partie. En parole rapide, précisons. Mais tout de même, l'événement avait fait date et Kasparov avait quitté le plateau un peu énervé. Ça va saligner.

## Journal Officiel

Tout nouveau label, Multi Media Music (MMM) va se faire fort de rassembler les plus belles bandes originales d'œuvres interactives sur CD audio, de les remixer, de les rallonger et de sortir des inédits. En bonus, chacun de ces CD étant hybride PC & Mac, on pourra y découvrir des tonnes de goodies sur les jeux en question (work in progress, vidéos et textes).

## Cinq fois plus que mon nombre de mains

J'avais été emballé par le premier, voici Golden Collection Volume 2 d'Ubi Soft. Le principe reste le même, dix jeux pour le prix d'un : Transport Tycoon, F14 Fleet Defender, USS Ticonderoga, Fields of Glory, Rally, Al Unser Jr, Across the Rhine, Subwar 2050, Steel Panthers et Warriors. Ça en fait plein, mais la moisson est tout de même moins bonne que celle du mois dernier. Petite précision pour les francophones: les jeux sont fournis avec des modes d'emploi en fichiers "readme" en anglais ou en allemand.



Lara Croft, déjà lauréate du grand concours de la fille la plus mouillée en milieu souterrain, vient de remporter le grand prix Pixel INA de la catégorie jeux à Imagina. Enblème de toute une génération d'archéologues bikers, Lara, pour mémoire, s'était déjà vendue à plus de 200 000 personnes différentes cette année. Cette histoire sordide s'arrêterait là si Eidos, son souteneur, ne comptait pas la distribuer en lot avec Under the Killing Moon, et au rabais qui plus est. Les compteurs seront relevés à partir du 24 mars.

## Into the Shadows à la trappe ?

Les choses semblent aller un peu de travers pour le très attendu Into the Shadows de Scavenger. En effet, Scavenger vient de déposer le bilan. Et maintenant, Frozen Moose, une équipe suédoise composée de nombreux programmeurs qui ont bossé sur ledit projet, souhaite reprendre le développement du titre. L'équipe suédoise détiendrait toujours les droits sur le jeu, mais les ayants droit semblent faire des complications. Le jeu verra-t-il le jour ?

## Je suis venu te dire que je suis mort

Vomir. Puer de plus en plus. Perdre des morceaux de soi-même. Être mort, n'est pas bien drôle, surtout quand on a encore la capacité de marcher et de parler, d'agir comme avant. Un mort-vivant, en fait. C'est ça, Stéphane Morelli est un mort-vivant, tiens. Il s'est fait tuer et il n'ose pas le dire à sa femme. Du coup, les embrouilles n'en finissent plus, d'autant que l'état de putréfaction de Stéphane ne va pas en s'arrangeant. C'est le point de départ de "Je suis venu te dire que je suis mort", le premier roman d'Olivier Ka. Les anciens de Joystick s'en souviennent sûrement, Olivier, en plus d'être collectionneur de clous, fut l'une de nos illustres plumes, ici même, il y a quelques années, ainsi que dans l'"Éclectique" ou "Abus Dangereux". Un vieux copain à vous aussi, en somme. Son premier bouquin est à mourir de rire, évidemment. Et du coup, c'est peine de mort maximale et incontournable si vous ne courez pas, le 2 avril (date de sa sortie), chez votre libraire pour l'acheter avec des sous.

"Je suis venu te dire que je suis mort", Olivier Ka, chez Poche Revolver Fantastique, éditions Florent-Massot.



CROYEZ-MOI LES GARS,  
GOLDEN 2 ... C'EST PAS  
UNE COMPI' DE PÈDES !!!



## Femmes à lunettes...





Attention, ces petits grains de riz soufflés enrobés de chocolat au lait peuvent paraître inoffensifs, pourtant ils sont à manier avec précaution.

Pour plus de précisions : <http://www.crunch.tm.fr/>



**Nestlé**

**Croustille à tout casser.**









**Refroidissement air ou liquide,**  
**Les sensations s'accroissent, l'ennui est stoppé net !**

**R**efroidissement air ou liquide, Speedfight est un concentré de performances : reprises franches, accélérations nettes, laissent sur place toutes les situations délicates. Un freinage puissant et progressif couplé à un système anti-levée et le Speedfight conserve à



chaque seconde une adhérence parfaite de la roue avant.



Crédit photo : Valentin audiovisuel \*refroidissement air - \*\*refroidissement liquide

• • • © • • •

# MAINTENANT, ON ARRÊTE DE JOUER !

PEUGEOT MOTOCYCLES  
RECOMMANDE



PEUGEOT MOTOCYCLES  
SYSTÈME QUALITÉ  
CERTIFIÉ ISO 9001



## PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex



## Il a la formule !

Ils ont oublié d'être cons, les gars de chez Ubi. Dans les magasins de jeux est désormais vendu au prix pas con de moins de 30 balles, la soluce de Zork Nemesis. C'est pas cher, et en plus le livret est beau, bien illustré, complet. Comble du pas con, à dater de ce jour, les gens qui s'achèteront le jeu y trouveront gratos le fameux guide. Et moi, je dis bravo, bravo pour nos machines. Bravo de faire reculer la connerie chaque jour un peu plus.



**GEMEAUX**

**22 MAI - 21 JUIN**

**Coeur :** Évitez d'ôler à cette soirée du 12 accompagné de votre frère et de son poney.

**Santé :** Votre frère vous conseillera le 25 de vous faire circoncire l'anus, c'est un avis à ne pas négliger.

**Vie sociale :** Agresser les frères des gens, bottez-les et ceci n'importe où.

**Mon conseil :** N'outorisez aucun membre de la Poste à pénétrer chez vous s'il brondit une boîte de thon.

## Foire du tout au tout

Mais quel est donc le PPCM entre le cinéma, l'information, la publicité, le commerce, l'industrie, les loisirs, la philosophie et l'éducation ? Ben, le premier festival virtuel organisé par... zut, le fax est illisible... dans la ville de... saletés de caractères sanscrits !... à la date du 8 avril ou le jour de la saint Emérie, je sais plus, arrêtez de m'embêter avec ça !

## Telex

Alors, un petit coup de classement anglais, là. Début mars, Alerte Rouge était toujours au top des ventes de CD-Rom PC, suivi par Tomb Raider, puis Encarta '97, FIFA '97 et Championship Manager 2 '96/97. Ça nous fait un Virgin, deux Eidos, un Microsoft et un Electronic Arts. Bravo.

## Ça existe

Ça s'appelle Riot. Ce sera un jeu de sport futuriste, mix bizarre de football américain, de basket, de hockey et de jeu de baston, avec des coups spéciaux à la Street Fighter. Faudra se foutre sur la gueule avec des plasma-ball, seul ou en réseau jusqu'à huit. Et c'est Psygnosis qui nous pond ça, pour PC et PlayStation.



## MacOS 8

Histoire de tout embrouiller, Tempo, le prochain MacOS (à ne pas confondre avec Rhapsody), sera numéroté MacOS 8, alors qu'initialement, il devait s'appeler MacOS 7.7. C'est justifié dans la mesure où il intègre une bonne partie des fonctionnalités du défunt Copland (alias MacOS 8.1), notamment en ce qui concerne les aspects graphiques, et un Finder natif PowerPC (enfin !). En attendant, MacOS 7.6 se vend bien et, comble du bonheur, fonctionne pas mal du tout... Bon. Ben moi, je vais prendre un Café 6.9 avec un Sucre 7.3, en attendant la Sucrétie 8.34 promise pour cet été...

## Delphine : 1 Yvan : 0

A l'heure où "Didier", le film d'Alain Chabat, fait un véritable tabac dans les salles, le film de Farrugia, son comparse des Nuls, sort ce mois-ci en vidéo. Chronique d'une aventure banale, ce film frappe pas très fort, mais assez souvent juste. Ça sent le vécu ! Dans cette mise en scène sarcastique mais néanmoins d'une grande tendresse, nous assistons aux débuts houleux d'une vie de couple entre Delphine, donc, et Yvan. Les aléas de cette vie à deux, les copains, les copines et la famille sont prétextes à des situations gentiment drôles, et à d'autres qui le sont beaucoup moins, mais dans lesquelles, de toute façon, chacun a le droit de se reconnaître. On ne va pas crier au chef-d'œuvre, c'est une réalisation moyenne. Néanmoins, tout fan avoué des Nuls se doit de la posséder. TF1 Vidéo.



## 2 fourchettes, une ici et une là

J'AIMERAIS BIEN FAIRE UN TOUR  
DU CÔTÉ DE CHEZ  
WWW.CLUB-INTERNET.FR/  
DEPECHE MODE, 2

J'en connais pas mal qui se planteraient volontiers des fourchettes dans les oreilles plutôt que d'aller faire un tour du côté de chez [www.club-internet.fr/depechemode](http://www.club-internet.fr/depechemode). C'est à cette adresse qu'ils risqueraient de découvrir "Ultra", le dernier album de Depeche Mode, présenté en RealAudio sous forme d'extraits d'une minute, plus trois titres dans leur version intégrale. Je vous épargnerai mon avis sur ce merdique ersatz de soupe à deux balles et m'en vais de ce pas me planter des fourchettes dans les oreilles.

GUY DEGRENNE →



MANGEZ DES PINGOUINS  
QUI BOIVENT DE LA BIÈRE CHAUDE.



# Suivez les prescriptions du médecin

RÉCTOIDES

POILONIMS

**theme HOSPITAL™**



® Une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour: résultat garanti.  
Tout est question de gestion, de potions et de pognon.  
Le jeu le plus contagieux depuis Theme Park™.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd aux Etats-Unis et dans les autres pays. Tous droits réservés.

**PC CD-ROM**

[www.bullfrog.co.uk](http://www.bullfrog.co.uk)





# Joli bateau...

La terre est  
ronde, mais ma  
bourse plate

Encore une idée pas con, et cette fois des gars de Sierra : trois titres et toujours pour moins de 100 balles viennent agrandir la famille des Sierra Originals. Ce coup-ci, c'est *Torin's Passage*, 3-D Ultra Pinball et *Command : Aces of the Deep* qui sont bradés, grand bien tassé à nos porte-monnaie. Mais qu'est-ce que le mien est plat depuis que les impôts m'ont tondu.



**CAPRICORNE**  
22 DECEMBRE - 20 JANVIER  
Cœur : Acceptez les avances homosexuelles de Roger.  
Sortie : Ablation du foie le 12, cancer le 15, yeux crevés le 20.  
Vie sociale : Ne parlez plus à vos collègues de bureau, ils vous détestent.  
Mon conseil : Le suicide peut parfois guérir bien des maux.

Telex

Les boss ont la bougeotte. Celui de 7th Level, George Grayson, vient de quitter son poste. Il est remplacé par Donald Schupak. Je dis ça pour la femme de George : s'il vous dit qu'il va au bureau, c'est du pipeau, ne le croyez plus, il fait semblant, il va se pinter au pub du coin avec ses nouveaux potes chômeurs.

## Internet se taille une plume

Club-Internet vient de lancer un site [www](http://www.club-internet.com) entièrement consacré aux livres et à Internet. Réalisé par l'équipe du fournisseur, le site "Des souris et des plumes" sera présenté sous la forme d'un livre électronique respectant le format d'un écrit (préface, chapitres, quatrième de couverture). Ce mois-ci, on pourra y trouver entre bien d'autres choses une interview (exclusive) du ministre Philippe Douste-Blazy, un petit jeu ressemblant au cadavre exquis, un zoom sur les bibliothèques virtuelles et un article à propos de la dernière biographie en date sur Mishima.

## Engagez-vous



Après les Mac Evangelists, voici les Mac Marines ! Agacé par les attaques incessantes de la presse envers Apple, un groupe d'utilisateurs a créé un site Web et invite les utilisateurs à se battre pour le Mac. Vous y trouverez une tonne d'infos positives sur Apple, ainsi qu'une foultitude de liens vers d'autres sites concernant le Mac. Vous pouvez également vous abonner à la mailing-list. Dégustez-vous en Rambo et visitez <http://www.macmarines.com>. Et, comme dirait le commandant Sylvestre, beuuuuuuuaahhhh !

**Ma Marines**  
WE'RE FIGHTING BACK FOR THE MAC!

## Hélène et les programmeurs

C'était le feuilleton du mois de mars. Le 11, David Perry, boss de Shiny Entertainment et meilleur ami de tous les journalistes de la Terre, annonce que Toby Gard et Paul Douglas vont quitter l'Angleterre pour le rejoindre et bosser avec lui en Californie. Toby et Poul, vous les connaissez pour les avoir croisés dans un CD-Rom de Joystick : ce sont les deux auteurs principaux de l'ultra best-seller Tomb Raider.

Core, la société de développement chez qui les deux coyotes officient, dément l'information avec véhémence. On les comprend.

Le 12 mars, Jeremy Smith, le patron de Core, admet finalement que Douglas et Gard (c'est Paul et Toby, vous suivez ?) vont effectivement quitter sa société, mais qu'il est sûr à 90 % qu'ils n'iront pas chez Shiny... Il en profite pour préciser que ce double départ n'aura pas d'incidence sur Tomb Raider 2, puisque nos deux lascars ne s'en sont pas occupés du tout, tout décidés qu'ils étaient à quitter la boîte depuis un moment, apparemment.

David Perry a finalement trouvé cette histoire plutôt amusante, et prétend qu'elle permet de mettre en lumière la vraie nature de Toby Gard et Paul Douglas : ils ne sont intéressés que par l'argent, alors que lui veut des collègues vraiment fiables. Ils lui auraient promis de venir rejoindre Shiny, mais se sont finalement ravisés parce qu'on leur faisait une proposition plus alléchante ailleurs...

A l'heure où nous mettons sous presse (ça fait journal de dire ça, on imagine les rotatives et tout...), nous ne savons pas encore où ces deux innocents, sujets à toutes les convulsions, vont émigrer.

Fais feu de tes missiles  
sur le blaireau, Maurice !

F22 Lightning 2 sort enfin en version française intégrale (doc, voix, paysages). Voilà, c'est tout.



Page manquante



Page manquante



# OUTLAWS™



© 1997 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved.  
Outlaws is a trademark of LucasArts Entertainment Company.  
The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization.





## Sega fait bûcher Psygnosis

Quand il s'agit de programmer sur PC, il semblerait que nos capains les Japonais aient un peu de mal à cracher du code performant. Ainsi, c'est Psygnosis qui va se charger d'adapter Manx TT, le jeu de motos de Sega, sorti en arcade il y a un moment. Sega aurait déjà réalisé une conversion, mais aurait jugé le résultat peu satisfaisant. Quand on connaît l'expérience acquise par Psygnosis quant à la réalisation de jeux de course (Wipeout XL, Formula One, Destruction Derby 2...), on peut avoir confiance.



**CANCER**  
22 JUIN - 22 JUILLET  
**Cosm** : L'âme sœur pourra être rencontrée morte sur le bord de l'autoroute A13 le 20  
**Santé** : L'absorption de Mercure pourra être envisagée vers le 2  
**Vie sociale** : Le 17 sera une bonne période pour brûler des bûches à l'aide d'une cigarette  
**Mon conseil** : Envisagez une donation des organes de votre chien et leur enval vers le Zaïre le 7 et le 8

## W@rp Hunter

Nous n'avons eu que quelques photos, malheureusement. Ces quelques images du prochain jeu Sun Soft annoncent peut-être un charmant mélange des genres. À ce qu'on dirait, c'est un jeu de réflexion – un descendant de Tetris –, et ça a un arrière-goût d'arcade et d'Asteroid. Champ de mines, astéroïdes de couleur à détruire avec des bombes assorties, le tout avec le flip du compte à rebours qui vous colle au train. W@rp Hunter devrait sortir en avril sur PC.



Comme Jack n'a pas de Tataa, Marjorie s'inquiète. Il n'a pas donné de signes de vie depuis plusieurs jours et c'est pas son genre. En plus, ça se passe dans les années 50, du coup il n'a même pas de téléphone cellulaire. Jack est donc sûrement mort. Vous, vous êtes détective privé et ça tombe bien, vous allez pouvoir enquêter comme un vrai – sauf que c'est pour de faux, rapport que c'est un jeu. Ça s'appellera Le Noir, une aventure dans un univers de polar noir comme la peau de Lala Rastaquère avec six affaires à résoudre, développée par Mainstream Interactive.

# Noir

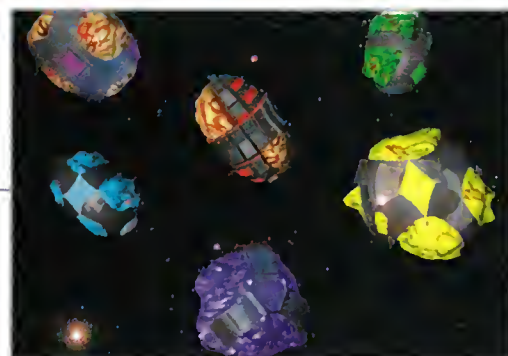


## Salon de la maquette

Le 18<sup>e</sup> salon mondial de la maquette et du modèle réduit et du jeu de simulation et du titre à rallonge se tiendra comme d'hab' à la Porte de Versailles du 5 au 13 avril. Comme tous les ans, on pourra y découvrir les animations traditionnelles : wargames (baum-baum), hélicoptères (tchitchitchi), bateaux (mhuu mhuu) et gniards (baum-baum, tchitchitchi, mhuu mhuu, aauuin !). Mai, je dis : "chauette".

## Telex

Werewolf, c'était l'un des deux CD du titre Werewolf VS Comanche développé par Novologic et édité par Ubi Soft. Le soft nous plaçait aux commandes d'un hélicoptère d'osset russe, le Komov KA-50. Cool, il ressort pour moins de cent balles dans la collection des Classiques d'Ubi. Ça voudrait presque le coup d'arrêter de fumer pendant cinq jours..



**TAUREAU**  
21 AVRIL - 21 MAI  
**Cosm** : Vous vous ferez plaquer le 2, 7, 8 et 9 et peut-être aussi le 10  
**Santé** : Une faute d'inattention amènera un chirurgien à vous greffer des caillies de lapin le 5 ou peut-être le 8  
**Vie sociale** : Envisagez le retour de la monarchie pour le 10  
**Mon conseil** : Le 5 sera une bonne date pour planter des ours dans votre jardin

## Virgin voit rouge

Monsieur Virgin s'est vachement fâché avec monsieur ELSPA\*. Du coup, ils se causent plus et Virgin veut plus faire partie de sa bande. Matif de la dispute : une lettre de l'ELSPA à tous ses membres leur signifiant son impuissance à poursuivre en justice les éditeurs qui commercialisent des scénarios-disks de jeux dont ils ne possèdent pas la licence.

C'est tout particulièrement ACE, éditeur de Are You Ready & Alert (scénario-disk non officiel pour C&C et Alerte Rouge, testé dans le Jay 80) que Virgin a dans le collimateur. La firme a déjà investi 300 000 francs dans une action en justice contre cet opportuniste. Pendant ce temps, on apprend qu'un second scénario-disk aussi efficace, intitulé Red 6, est en cours de développement chez Far East. Monsieur Virgin n'a pas encore fait de commentaires, mais on l'imagine facilement en train de taper de ses petits poings sur les murs de son bureau en gramlant que tout le monde il est méchant. En tout cas, Virgin est la première firme à quitter la toute puissante ELSPA pour des raisons autres que financières.

\* European League of Software Protection Agency





# Atlantica

SECRETS D'UN MONDE OUBLIE

Vous venez  
de faire  
le premier pas....

...au second, vous n'en reviendrez pas!

Cryo hot-line : 08 36 68 36 82 (2,23 frs / min.)



Jeu d'aventure pour PC ou Mac

distribué par  
**BMG**  
INTERACTIVE





# RDV sur Compu

**V**a y avoir une télé-conférence sur Compuserve. On y sera, nous, les gars de Joy, au complet (si tout le monde a décuît du baucelage) pour dire des gros mots du genre "z-buffer" ou pire "pénis" et donner notre point de vue et image du monde sur les jeux vidéo qu'an aime au qu'an beurk, rapport que c'est notre passion, les jeux vidéo. Le rencard, c'est le 2 avril à 18 heures sur JV Forum. Sayez-y nombreux, les copains, sinon an va s'emmerder ferme à dire des gros mots tout seuls.



# King's Quest VIII

Après une petite escapade vers Phantasmagoria, Roberta Williams, fondatrice de Sierra, retourne à ses vieilles amours : la saga des King's Quest. Et ce huitième valet s'annonce bigrement bien. Le jeu rompt avec le style éculé de la série pour vous plonger dans un univers entièrement en 3D. Les premières images sont plutôt alléchantes. Promis, dans un énorme dossier consacré à Sierra le mois prochain, nous reviendrons en détail sur le sujet.

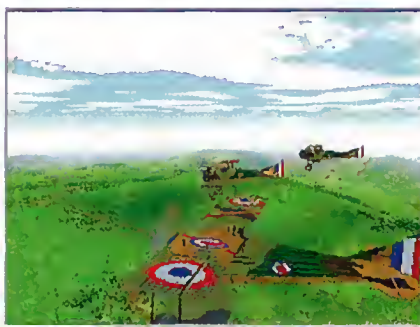


# Tranche de pomme

Grand nettoyage de printemps chez Apple : le 14 mars, le Dr Amelio annonçait le détail de son plan de restructuration. D'ici quelques jours, la Silicon Valley va compter 2 700 demandeurs d'emplois supplémentaires (sans compter environ 1 400 intérimaires et sous-traitants). La société réoriente sa stratégie et abandonne les projets annexes. Si les Game Spockets vont continuer d'exister, aucune nouvelle version ne sera développée. Les jeux utilisant ces routines fonctionneront donc uniquement sous MacOS et dans la Blue Box de Rhapsody. Apple continuera de travailler avec les licenciés actuels de la Pippin, mais ne produira pas de machine sous son nom. La gamme Perfarma continue, avec notamment de nouveaux produits qui sortiront au printemps prochain. En revanche, le nom "Perfarma" est abandonné au profit de PowerMac. Pour finir, afin de ménager le porte-monnaie et d'éviter d'embrouiller le client, il n'y aura qu'une seule mise à jour majeure de MacOS l'été prochain (au lieu de deux prévues initialement). En revanche, il y a toujours deux versions de Rhapsody (Premier et Unified) prévues en 1998. Les analystes semblent satisfaits de ces mesures, les développeurs aussi. Espérons que les consommateurs y trouveront leur compte.

## Simulateurs, la compile

Deuxième de la série des compiles Golden, la Golden Collection est spécialement axée sur les simulateurs. On trouve ainsi dix jeux, et non des moindres, tels que Steel Panthers, Transpot Tycoon, Fleet Defender et l'illustre Subwar 2050. C'est très chiant à installer sous Windows 95 (rapport ou monque d'interface), mais en potassant le doc (en cinq langues), vous pourrez toujours devenir polyglotte à peu de frais.



**BELIER**  
21 MARS - 20 AVRIL  
**Cœur** : Le noir est fourbe, ne lui faites pas confiance.  
**Santé** : Cessez donc ce régime sans clous !  
**Vie sociale** : Trouvez le bide de ceux qui osent !

Sortez les poubelles.

http: **fnac**.fnac.**fnac**.

La Fnac, premier distributeur de ce qu'ils appellent eux-mêmes "biens culturels", et IBM, constructeur de biens culturels, viennent de se mettre d'accord pour manter un serveur Web ouvert à tous. Ouf, ça m'aurait plutôt emmerdé d'être obligé d'acheter ma place pour Slayer à la Fnac et un Aptiva du même coup.

Bon sinan, le site offrira la possibilité d'acheter des billets au de les réserver, et on pourra aussi y acheter an-line des CD, des K7 et d'autres trucs qu'on trouve habituellement dans les magasins de la chaîne. À noter que ce site héberge actuellement un très intéressant débat sur la censure avec interventions d'écrivains quotidiennement bâillonnés comme Faraz Sar-kauhi, Yasar Kemal, Dang Thu Huang et même Aung San Suu Kyi. [Http ://www.tnac.fr](http://www.tnac.fr)

# Red Baron 2

En voilà une nouvelle qu'elle est banne. L'annonce d'un nouveau Red Baron. Aux commandes d'un biplan de la guerre 14-18, vous allez à nouveau écumer le ciel et engager des duels de haute-volige "à l'ancienne". Cette fois, Dynamix ne s'est pas contenté de garder un bon vieux concept et de l'améliorer (décors S-VGA, jouabilité haut de gamme). Ils ont accru l'intelligence artificielle des ennemis et renforcé le réalisme historique, tout en gérant les missions de façon aléatoire. Le personnage progresse au fur et à mesure de ses valse, et peut se voir confier des responsabilités de meneur d'équipe. Cet aspect évaluatif ouvre de nouveaux horizons : gestion d'escadrille, planification des missions, etc. Bon allez, je n'en dis pas plus pour le moment, et vous invite à découvrir le mois prochain notre reportage exclusif. D'ici là, allez jeter un œil au site Web de Sierra ([www.sierra.com](http://www.sierra.com)), où vous pourrez télécharger la version complète de Red Baron, histoire de vous mettre l'eau à la bouche...



# Dans une tombe et sous la lune

Tiens, ils sont pas cons non plus, les gars de chez Eidos : jusqu'au 30 avril sera mis en vente un coffret série limitée "Imagina" contenant Tomb Raider et Under a Killing Moon au prix intelligent de moins de 350 balles. Ban, je vais épargnerai les pancartes sur les innombrables qualités de Tomb Raider, mais je me fendrai de quelques superlatifs en ce qui concerne Under a Killing Moon. Cette aventure vieille de trois ans n'a pas pris une ride et même, cas rarissime dans les jeux vidéo, elle s'est banifiée avec l'âge puisque le mateur, un petit peu lent à l'époque, tourne à merveille sur Pentium. Deux bons jeux pour le prix d'un, c'est pas cher, donc ça peut pas être can.

## Flight Sim's fans

Un nouveau pack destiné aux fans de Flight Simulator devrait sortir le premier avril aux States, et ce n'est pas un april's fool. Le pack en question, édité par Micro Star, proposera une vingtaine d'avions modernes dont le F-14 Tomcat, le F/A-18 Hornet et le F-1 Eagle. Nous ne savons pas encore s'il débarquera en France, ni quand.

## Des chiffres

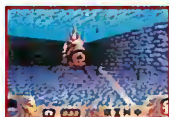
Allez, je sais que vous adorez les chiffres. Dans quelles proportions les ordinateurs compatibles PC sont-ils implantés dans les foyers français ? Vous vous posez la question tous les jours. Et les consoles de jeux ? Ça vous turlupine. Et dans les autres pays, comment ça va pour eux ? Une récente étude américaine nous donne quelques chiffres intéressants. Vous allez aimer. En France, 22 % des foyers sont équipés de PC, et 26 % de consoles. Aux États-Unis, 36 % de PC, et 38 % de consoles. En Allemagne on n'est pas trop consoles : 30 % de PC, 10 % de consoles. En Italie, 22 % de PC et 13 % consoles. Chez nos potes les Grands-Bretons, 26 % de PC et 18 % de consoles. En Suède, 27 % de PC et 14 % de consoles. Au Japon, c'est l'inverse, on s'en foutait, 26 % de PC et 46 % de consoles. Pratiquement un foyer sur deux fait "bip-bip" avec un joypad entre les pattes. Dingue...

## Telex

Mindscape France annonce la sortie de trois titres SSI en français. Il s'agit de Steel Panthers 2 (yopii I), Warwind (euh...), et Star General (....). Et ils nous demandent de bien vous préciser qu'en règle générale, les add-on anglais ne sont pas compatibles avec les jeux en VF.

# 2

## nouveaux jeux made in BMG



Sartie de deux jeux distribués par BMG. Exhumed, de Labatamy Software, retrace une sombre affaire se déroulant de nos jours dans la Haute-Egypte et utilise le moteur de Duke Nukem 3D. Maamin, de Tati Mixedia, est une aventure interactive pour les plus jeunes mettant en scène nos potes les hippopotames du dessin animé du même nom. Comme dans Microsoft Office, on y trouvera plusieurs modules comme un séquenceur, un atelier de scénographie et un logiciel de mise en page pour créer ses cartons d'invitation de Maamins.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

# ESPACE 3 games

## PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS M<sup>e</sup> Voltaire  
Tél : 01 48 05 42 88  
Tél : 01 48 05 50 67  
36, rue de Rivoli  
75004 PARIS M<sup>e</sup> Hôtel de Ville ou St Paul  
Tél : 01 40 27 88 44

## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

## VANNES

30, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91  
DOUAI  
39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71

## CD-ROM PC

PC VOLANT + PEGALIER	499 F	PINBALL 97	149 F	MAGIC CARPET	99 F
ABUSE	299 F	PRIVATEER THE DARKENING	349 F	+ MANCHESTER UNLIMITED	99 F
AD & BLOOD & MAGIC	299 F	RAMA	349 F	HIL 96	99 F
AFTERLIFE	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP	299 F	PGA EURO TOUR	99 F
AH 64 D LONGBOW	299 F	REBEL ASSAULT 2	299 F	PIRATES GOLO	99 F
ALBION	299 F	RISK	329 F	PLAYER MANAGER 2	99 F
ALIEN TRILOGY	249 F	SCORCHER	249 F	PRIVATEER	99 F
ANGEL DEVOIO	299 F	SCRABBLE	369 F	RAILROAD TYCOON DE LUXE	99 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY	299 F	SCREAMER II	249 F	RAILROAD TYCOON + RED BARON	99 F
ATLANTIS	349 F	SEGA RALLY	349 F	REBEL ASSAULT	99 F
AZRAEL'S TEAR	349 F	SETTLERS 2	349 F	REVOLUTION X	99 F
BAO MOJO	199 F	SHATTERED STEEL	349 F	SAM & MAX	99 F
BATTLE ISLE 3	349 F	SILENT HUNTER	299 F	SCREAMER	99 F
BEOLAM	249 F	SIM COPTER	249 F	SHELLSHOCK	99 F
CAPITALISM	329 F	SIM GOLF	249 F	SHOCK WAVE ASSAULT	99 F
CHIFFRES ET LETTRES	329 F	SIM ISLE	249 F	SIM CITY	99 F
CIVILISATION 2	349 F	SIM TOWER	269 F	SIM EARTH	99 F
CIVILISATION 2 COLLECTOR	389 F	STORM	299 F	SIM HAIR	99 F
COMMANDER 3	329 F	STREET RACER + PAOOLE	249 F	SIM LIFE	99 F
COMMAND AND CONQUER ALERT ROUGE	349 F	SYNDICATE WARS	329 F	SIN FARM	99 F
COHUESSE DE LUXE	199 F	SUKOI SU 27	289 F	SPACE HULK	99 F
CRUSADE	299 F	TEAM F1	299 F	SPACE QUEST 4	79 F
CRUSADE NO REGRET	289 F	TERMINATOR : THE FUTUR	199 F	SPACE QUEST 6	99 F
CYBERMAGE	349 F	SHOCK	199 F	SPEED HASTE	99 F
O	199 F	TERRANOVA	249 F	STAR CRUSADE	99 F
OARK EYE	369 F	TFX EF 2000 + TACT COM	249 F	SUPER KART	99 F
OARK LIGHT	329 F	THEME HOSPITAL	329 F	SYNDICATE PLUS	99 F
DAVIS CUP TENNIS	299 F	TIME COMMANDO	299 F	SYSTEM SHOCK	99 F
DAYTONA USA	299 F	TOMB RAOER + UNDER A KILLING	349 F	THE ELEVEN HOUR	99 F
DEATH RALLY	149 F	MOON	349 F	THEME PARK	99 F
DESCENT 2	199 F	TOONSTRUCK	329 F	THIS MEANS WAR	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F	TOUCHE COULE	249 F	THUNDER HAWK 2	99 F
DIABLO	329 F	TRACK ATTACK	299 F	TILT	99 F
THE HARD TRILOGY	329 F	TUNEL B1	329 F	TOP GUN	99 F
DISCWORLD 2	329 F	US NAVY FIGHTER 97	329 F	TRANSPORT TYCOON	99 F
DOOM IN THE OUMPS	299 F	VERSAILLES	329 F	UFO ENEMY UNKNOWN	99 F
ORAGON HEART	349 F	WARECRAFT 2 DE LUXE	349 F	UNDER A KILLING MOON	99 F
ORAGON LORE II	329 F	WIZARDRY NEMESIS	399 F	US NAVY FIGHTER	99 F
OUKE NUKEM 3D PLUTONIUM	149 F	Z	289 F	VIRTUAL KART	99 F
ERACICATOR	299 F	ZORK NEMESIS	349 F	WARCRAFT	99 F
EVIDENCE	329 F			WING COMMANDER 3	99 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F			WITCHAVEN 2	99 F
FABLE	329 F			WOLFPACK	99 F
FIFA 97	329 F			WRESTLEMANIA	99 F
FIFA SOCCER MANAGER	249 F				
FIGHTER QUEL	269 F				
FINAL OOM	249 F				
FIRE FIGHT	249 F				
GABRIEL NIGHT 2	299 F				
GOLDEN GATE KILLER	299 F				
GRAND PRIX 2	299 F				
GRAND PRIX MAHAGER 2	329 F				
HOPEHANCE DAY	329 F				
JOHN MAOEN 97	329 F				
HEROES OF MIGH AND MAGIC 2	349 F				
IZHOODOO	299 F				
JETFIGHTER 3	349 F				
KKHD	229 F				
LA CITE DES ECHAPTS PEROUS	329 F				
L'ENTRAINEUR SAISON 96/97	299 F				
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	289 F				
LORE OF MIGHT 3	299 F				
MAGIC THE GATHERING	329 F				
MASTER OF ORION 2	329 F				
MAX	349 F				
MOK	329 F				
MEGARACE 2	299 F				
MIGHT MAGIC TRILOGY	269 F				
MONOPOLY	249 F				
MOTO RACER	329 F				
NBA LIVE 97	329 F				
NEED FOR SPEED II	329 F				
NHL 97	329 F				
PHANTASMAGORIA II	349 F				

## PROMO

1942 PACIFIC AIR	99 F
A TRAIN	99 F
BIO FORGE	99 F
CIVILIZATION	99 F
CIVIL WAR	99 F
COLONIZATION	99 F
CONGO	99 F
CONSPIRACY	99 F
CRUSADE NO REMORSE	99 F
DEADLY ENCOUNTER	99 F
DESCENT	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	99 F
ORAGON LORE	99 F
QUINCEON MASTER 2	99 F
QUINE + QUINE 2	99 F
ECSTASIA	79 F
EXTREME PINBALL	99 F
FACE TO BLACK	99 F
FIFA 96	99 F
GABRIEL NIGHT 1	99 F
GRAND PRIX	99 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
KIDS ON SITE	49 F
KING QUEST 7	99 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	99 F
LABYRINTH	99 F
LARRY 6	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
LOST EOEI	99 F
MAGIC CARPET 2	99 F

## CD CHARME

ASIE INTEROITE	369 F
BRIGITTE LAHAIE 1	279 F
BRIGITTE LAHAIE 2 : L'ANGLAISE	279 F
CALIFORNIA PERVERS	249 F
CYBERIX	329 F
DREAM MACHINE N°1	399 F
FEMMES EXTREMES N°1	199 F
FEMMES EXTREMES N°2	199 F
LATEX FOR THE GAMB	369 F
LA VILLA	349 F
MASCARADES	399 F
HIPPOH OBSESSIONS	199 F
HIPPOH OBSESSIONS 2	249 F
HIPPOH OBSESSIONS 3	279 F
PARFUM DE MATHILOE	349 F
PORNO POKER	329 F
PRIVATE COLLECTION	229 F
PRIVATE COLLECTION 2	229 F
PRIVATE HARO CORE GALLERY	249 F
PRIVATE INVESTIGATOR	379 F
PRIVATE MAGAZINE	249 F
PRIVATE PLEASURE PARK	229 F
PRIVATE PLEASURE PARK 2	229 F
PRIVATE PORTRAIT	269 F
SEXIST	369 F
SEXY MANGAS	249 F
ZARA WHITES TEMPLE DE L'AMOUR	379 F

Bon de commande à envoyer à : Espace 3 VPC - Rue de la Voyette  
Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN - Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23  
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo. Chèques à l'ordre d'Espace 3VPC

Jeux	Prix
Frais de port : 25 F	
TOTAL À PAYER	

Mode de règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+36F)  
☐ Carte bancaire n° :  
Date de validité :

NOM : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : .....  
Ville : .....  
Tél : .....  
Signature (des parents pour les mineurs) :







## Mon copain Harry

Tout fout le camp dans la vie d'Harry. Son boulot le gave profond, sa femme l'a quitté – elle ne sait même pas pourquoi – et ses enfants le boudent, car il est trop négligeant. Puis il croise le chemin de Georges, jeune trisomique, et sa vie bascule. La joie de vivre de Georges est contagieuse et Harry est contaminé. Voyant la vie sous un autre angle, il repart à la conquête de ses amours. Après "Toto le héros", Jaco Van Dormael réalise à nouveau un chef-d'œuvre, aux antipodes de "Rainman" ou de "L'Éveil". Loin d'être une démonstration indécente, "Le huitième jour" est un hymne à la vie. Polygram Video.



PARTICULIÈREMENT EFFICACE  
LE VIRUS CETTE ANNÉE !!!

## Mcafee sauve le monde

(une fois de plus)

Mcafee, le premier éditeur de logiciels antivirus (Alee, ça commence par un A), vient de découvrir un nouveau virus s'attaquant à Linux et qui s'avère particulièrement dévastateur lorsque des utilisateurs se connectent en mode "administrateur" (pour jouer à Doom, par exemple). Dès le lendemain de leur découverte, les laboratoires informatiques du lieu mirent au point un soft éradicant le bête et en offrirent une version téléchargeable gratuitement et, comble de la générosité, conçue pour profiter à tous (Dr Emile Norton, Professeur Sam Intercept et Theodore Bay). L'épicentre de la contagion aurait été triangulé dans la zone Santa Cloro aux États-Unis. Le logiciel de dépistage est téléchargeable au <http://www.mocofee.com> ou en écrivant à : Mcofee, 2710 Walsh Avenue, Sonto-Cloro, USA.

## Des sous pour Acclaim

On connaît les déboires financiers d'Acclaim l'an passé. Les choses semblent aller un peu mieux aujourd'hui. En tout cas, la société a désormais quelques plans pour l'avenir. Un placement privé de 50 millions de dollars leur est tombé dessus, et leur copine la banque de New York a daigné lâcher du mou. Monsieur Acclaim les a apparemment persuadés qu'il allait bientôt sortir des tonnes de super jeux, qu'ils s'en mettraient plein les poches et rembourseraient tout le monde rubis sur l'ongle. Et avec le saurire.

### Des 3Dfx en arcade

Les nouvelles bornes d'arcade de Toito, le Toito Wolf System, intégreront les chips graphiques développées par 3Dfx. C'est tout bénéf pour Toito : intégrer des éléments PC dans des bornes d'arcade revient nettement moins cher que de construire une machine spécifique. Accessoirement, cela facilitera peut-être l'adoption des jeux d'arcade qui utiliseront le Toito Wolf System sur PC avec cartes 3Dfx.

**CAPRICORNE**  
22 DECEMBRE - 20 JANVIER  
Cœur : Acceptez les avances homosexuelles de Roger.  
Santé : Ablation du foie le 12, cancer le 15, yeux crevés le 20.  
Vie sociale : Ne parlez plus à vos collègues de bureau, ils vous détestent.  
Mon conseil : Le suicide peut parfois guérir bien des maux.

## Telex

BMG Interactive France et Cryo Interactive Entertainment s'allient pour assurer la distribution de Atlantis, Riverworld et Dreams to Reality. (Non, on n'a pas enquêté pour savoir ça, comme à "Libé", on a un fax !)

## A vendre

Encore des histoires de gros sous, d'éditeurs qui migrent, émigrent et passent de main en main. Aujourd'hui, c'est au tour de Virgin Interactive Entertainment de se faire bousculer.

On se souvient que l'éditeur avait été racheté par le géant média ricain Viacom. Et puis, Viacom vient d'annoncer qu'il revendait Virgin à qui n'en veut. Comme ça, avant la fin de l'année.

Inutile de foncer vider votre plan d'épargne logement, vos tirelires et votre épargne Écureuil : le prix de vente devrait comporter beaucoup trop de zéros pour nous autres, les vrais gens. Des zéros en dollars, en plus.

## Sale temps pour les pirates

Cela faisait un bon moment qu'ils tiraient la gueule, chez Nintendo. Précisément depuis que des p'tits malins fabriquaient en Asie du Sud-Est des copies permettant de pomper des cartouches Super Nintendo sur disquette. Rien que pour l'année 94, la perte induite a été estimée à près de 15 milliards de francs. Moi aussi, si on me chourrait 15 milliards, je tirerais la gueule... Bonjour le découvert.

En 1993, Nintendo a piqué sa grosse colère et déposé une plainte internationale. Résultat en France : au terme d'un procès de trois jours, dix-huit prévenus ont été condamnés pour contrefaçon, délit, détention et complicité de contrefaçon de jeux Nintendo. Des peines d'emprisonnement de 2 à 5 mois avec sursis, assorties de centaines de milliers de francs d'amendes et de dommages et intérêts au profit de Nintendo, ont été prononcées par le Tribunal correctionnel de Paris. Cette affaire a également conduit au démantèlement d'importants groupes pirates internationaux dont Paradox et Fairlight.

Cette décision pénale est une première en France dans le domaine de la contrefaçon et du droit de la Propriété intellectuelle concernant les jeux vidéo, et les pirates ne seront désormais plus à l'abri de l'épais brouillard juridique qui entourait ce genre de pratiques. La grande tempête approche, retour à l'Île de la Tortue.

When it comes to multimedia, you either have it.



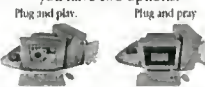
MACINTOSH SYSTEM

Or you have to add it.



WINDOWS PC SYSTEM

When it comes to multimedia, you have two options.



MACINTOSH



WINDOWS PC

## Une page de pub

Domage que les pubs comparatives soient interdites en France. Voici deux exemples de celles publiées actuellement dans la presse américaine. C'est simple et amusant. Espérons qu'en plus, ce soit efficace.



**SAGITTAIRE**  
23 NOVEMBRE - 21 DECEMBRE  
Cœur : Le calme plat, hormis une aventure scabreuse avec un pingouin mort.  
Santé : Il est grand temps de faire trancher cette jambe disgracieuse.  
Vie sociale : On vous déteste de plus en plus, courage !  
Mon conseil : Rentrez donc chez votre mère.



# L'AVENTURE QUI VOUS PLONGE AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE



PRODUCTEUR  
EXÉCUTIF **ROBERT DE NIRO** ET **JANE ROSENTHAL**

EFFETS  
SONORES  
ET MUSIQUE

**STEVEN TYLER** ET **J. PERRY** D'**AEROSMITH**

DIRECTION  
ARTISTIQUE **MARC RYDEN**

VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR LES SECRETS D'UN VISIONNAIRE DE GÉNIE, UNE INCROYABLE MACHINE ET UNE DEMEURE REMPLIE D'ÊTRES EXTRAORDINAIRES. IL FAUDRA PENSER JUSTE, RÉAGIR VITE ET FAIRE APPEL À TOUTE VOTRE INSPIRATION POUR REMETTRE EN ROUTE LA MACHINE DE LA CRÉATION ET RESTAURER LE POUVOIR DES NEUF MUSES. PLONGEZ AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE, PLONGEZ DANS L'UNIVERS DE 9.

SORTIE DE LA VERSION PC CD ROM EN FRANÇAIS LE 9 AVRIL 1997



3615 GT Interactive\*

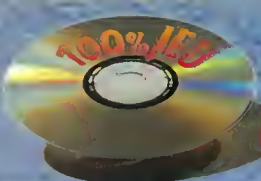
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*



GT INTERACTIVE SOFTWARE  
FRANCE

\*2,231€/min.





# MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

**NEW**

## Tales of Atlantis

Immergez-vous dans un univers de légendes, et retrouvez outre l'Atlantide des mythes issus de l'imaginaire pré-celtique, sur le Spitzberg, dans l'île de Pâques... Une aventure réalisée par Crya très intéressante et aux graphismes somptueux.



## LES TOPS MEGACARTE

**PC CD ROM**

## TOMB RAIDER

**HIT**

Vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.



**NEW**

## KKND

**ATTENTION !**

KKND, digne successeur de Command & Conquer et autre Alerte Rouge, s'annonce comme un HIT ! En effet, outre une ambiance post-apocalyptique, des vidéos délirantes, des décors en relief et un graphisme en SVGA, ce ne sont pas moins de 3 niveaux qui vous tiendront en haleine de très nombreuses heures.



## OPERATION TAIGA

**NEW**

Le data disc que vous attendiez pour votre Command & Conquer Alerte

Rouge : 16 nouvelles missions inédites, 8 côté allié et 8 autres côté russe testeront vos talents de stratège. Plus de 100 cartes multi-joueurs et des missions cochées avec d'horribles... que vous devrez affronter.



## PERFECT WEAPON

**NEW**

Plus de 100 mouvements d'arts martiaux, 1300 lieux en 3D à explorer, 5 mondes hostiles ! Un jeu de combat/aventure très novateur à découvrir en urgence.



## pod

**NEW**

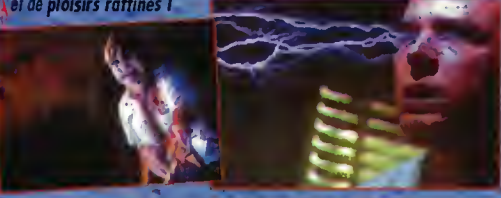
Grâce à POD la réalité dépasse la fiction ! Dans cette folle course en 3D temps réel, première du nom à utiliser le nouveau processeur MMX, vous conduirez des bolides hors du commun et vous vous acharnerez sur 16 circuits plus délirants les uns les autres, le tout en dolby stéréo, en 35000 couleurs et en mode multi-joueurs.



**HIT**

## PHANTASMAGORIA II

Phantasmagoria 2, a puzzle of flesh, est le volet suivant de la série. Une histoire complexe et fascinante baignée d'horreur psychologique, centrée sur la folie et la rédemption d'une identité brisée. Des heures de jeux de terreur et de plaisirs raffinés !



## TEST DRIVE OFF ROAD

**NEW**

Éprouvez les suspensions des 4x4 monstrueux tels que la Land Rover Defender 90, la Jeep Wrangler, la Chevrolet K-1500 Z 71 ou le Hummer sur 12 circuits très variés : boues, cailloux, sable, neige...



## ANTARA

**NEW**

Portez de nouveau à l'ouverture dans un monde médiéval, là où les trahisons, les complots et les alliances ont bon ménage. Avec ce 2<sup>e</sup> volet de la Saga Belroyal, étanchez votre soif de combats, de stratégie et surtout de trésors !!



# 1/2 million de Mégacartes ça se fête !

500 jeux offerts par Micromania et ses Partenaires



**NEW**

## BIRTHRIGHT

Un extraordinaire jeu de rôle basé sur la série Donjons & Dragons. Grâce aux innovations technologiques telles que des combats en 3D temps réel et une option multijoueurs, Birthright réinvente le jeu de rôles et l'aventure fantastique. Bienvenue dans le monde de Cerilia. Vous tenez entre vos mains le destin et l'histoire de ce peuple.



## COMANCHE 3

**NEW**

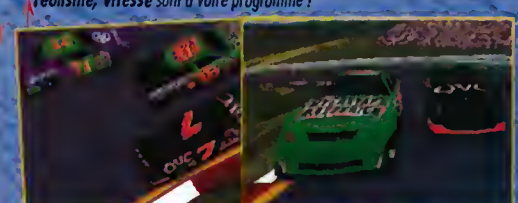
La référence en matière de simulation d'hélicoptère ! Un moteur d'affichage ultra réaliste qui présente en temps réel des paysages en 3D et permet une expérience interactive unique pour le joueur.



## NASCAR RACING 2

**HIT**

Une simulation si réaliste que le port du casque devrait être obligatoire ! Pilotez un bolide d'une puissance de 700 chevaux, lancez dans un virage à 280km/h, installez-vous au volant de Noscor Racing 2 : puissance, action, réalisme, vitesse sont à votre programme !





# 1/2 million de Mégacartes ça se fête!



**GRATUITE  
avec le 1<sup>er</sup> achat !**

De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise\*\* sur des prix canons !

\*\* Seul sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

**500 jeux PlayStation, Saturn ou PC CDRom  
du catalogue Micromania offerts aux plus  
de 500 000 porteurs de la Mégacarte par  
Micromania et ses Partenaires !**

**OFFRE VALABLE DANS TOUS LES MICROMANIA  
DU 1<sup>ER</sup> MARS AU 30 AVRIL 97.**

Chaque semaine 2 gagnants seront tirés au sort dans chaque  
magasin et gagneront 1 jeu de leur choix.

\* Au 31 janvier 1997 MICROMANIA comptait plus de 500 000 Mégacartes !

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29 F. la minute)



**OUVERTURE PROCHAINE DE  
2 NOUVEAUX MICROMANIA !**

- **Micromania Les Arcades**
- **Micromania Villiers-en-Bière**

**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

## LES MICROMANIA

### MICROMANIA LES ARCADES

Centre Commercial Les Arcades  
Niveau Bas  
93606 NOISY-LE-GRAND **NEW**

### MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris - Ma Richelieu Drouot  
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

### MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2  
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut  
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

### MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées  
Ma George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13

### MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps  
Niveau 1 - Rond-point des Miroirs  
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

### MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour  
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE **NEW**

### MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinar - Niveau 1  
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

### MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

### MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

### MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny  
Tél. 01 48 54 73 07

### MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy  
Tél. 01 34 65 32 91

### MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

### MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

### MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas  
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71  
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285  
RER C Choisy - Bus TVM Belle Épine **NEW**

### MICROMANIA CERGY

Centre Cial Cergy des 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport **NEW**  
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

### MICROMANIA CAP 3000

Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var  
Tél. 04 93 14 61 47

### MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Commercial Nice-Étoile  
Niveau -1 - 06000 Nice  
Tél. 04 93 62 01 14

### MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

### MICROMANIA EURLILLE

Centre Commercial Eurlille  
Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

### MICROMANIA ST-QUENTIN

Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23  
78000 St-Quentin-en-Yvelines **NEW**

### MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut  
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL **NEW**  
Tél. 01 43 77 24 11  
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

### MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

### MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

### MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS  
Tél. 04 92 94 36 00  
**OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI  
DE 9H À 19H**






### Mechwarrior 2.



Rendition, Power VR ou 3Dfx ? Pour ma part, le choix risque d'être vite fait. Si je n'ai pas une 3Dfx tout de suite, je pète taut, je tue Robert, je bouffe tous les poissons rouges du centre Cousteau, j'explode la tronche du premier venu, je fume toute la réserve de clapes du café d'en face et je fous le feu chez Robert, au cas où il ne serait pas taut à la fois mort. Bref, une 3Dfx au rien, tel pourrait être ma devise ! Question de vous tenir au courant de ce qui se prépare, voici la liste des jeux en développement ou en cours d'adoption, ainsi qu'un panel de photos de ceux sur le point de sortir. Bon, assez tergiversé... Il est où, ce con de Robert ?

NOM DU JEU	DEVELOPPEUR	PLATES-FORMES
HyperBlade	WizBang	D3D
Independence Day	Rodicol Entertainment	D3D
Interstote '76	Activision	D3D
Inta The Night	Virgin UK	D3D
Jedi Knight	LucasArts	D3D
Jefffighter 3	Mission Studios	DOSGlide
Lands of Lare 2	Westwaad Studios	WinGlide
MACE	Atori	WinGlide
Magic Carpet 2	Bullfrog	DOSGlide
MDK	Shiny Entertainment	D3D
Mech Worrlar 2	Activision	WinGlide
Mech Warriar: Mercenaries	Activision	D3D
Melt	Virtual Studios	D3D
MiG Alley	Empire Interactive	D3D
Manster Truck Madness	Terminol Reolity	D3D
Moto Rocer	Delphine	D 3 D Organic
Screensover	Computer Artworks	D3D
Outlaw Racers	Megomedia	D3D
Pandemonium	Crystal Dynamics	WinGlide
Plane Crazy	Feorsome	D3D
pad	Ubi Soft Entertainment	WinGlide
Power Play Hackey '97	Radical Entertainment	D3D
Prey	3Dreolms	DOSGlide
Quake	id Software	OpenGL
Row Wor	Big Red Software	D3D
Rebellion	Coolhond Interactive	D3D
Red Boran 2	Dynomlx	WinGlide
Redline / Bottle Wheels	Beyond Games	D3D
Relaoded	Gremlin	DOSGlide
Return Fire 2	Silent Software	WinGlide
Return ta Krandar	7th Level	D3D
Racket Jackey	Rocket Science	RenderWare
San Francisca Rush	Atari	WinGlide
Scorched Planet	Criterian Studios	WinGlide
Scaurge of Armogon	(Quoke Add AHypnatic On)	OpenGL
Shattered Reality	Hybrid	WinGlide
Shrak (Quoke Add an)	Quantum Access	OpenGL
Snaw Crash	Viacam New Medio	D3D
Soccer	Virgin UK	D3D
Stor Fleet Acodemy	Interplay	WinGlide
Stor Trek Generations	Spectrum Halabyte	3DR
Starfighter	Krisolis Software Ltd	DOSGlide
Starship Troopers	Micraprase UK	WinGlide
Steel Legions	Digital Animatlans	D3D
Stratasphere	Sculptured Software	D3D
Streets of Sim City	Maxis	WinGlide
Sub Culture	Criterian Studios	RenderWare

NOM DU JEU	DEVELOPPEUR	PLATES-FORMES
A-10 2 Tank Killer	Sierro	WinGlide
Adventures an Lega Island	Mindscope	D3D
Aeon Flux	Crya	D3D
Agile Worrlar	Block-Ops Entertainment	D3D
Aquo'Tok	Criterion	RenderWare
Assaulti	Analag Entertainent	SurRender
Banzai Bug	Grovity	D3D
Barb Wire	Crya	WinGlide
Battleground	Sony Interactive	WinGlide
C.I.N.D.-E 1.4	Above the Garage	D3D
Chasm	Action Farms	DOSGlide
Candemned	Prabe	D3D
Confirmed Kill	Eidos Interactive	D3D
Cyberdame	Above the Garage	D3D
CyberGladlators	Dynomix	WinGlide
CyberPuck II	Cerebus Software	SurRender
Cyca	Cerebus Software	SurRender
Dark Vengeance	Reolity Bytes	D3D
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive UK	DOSGlide
Deman Driver	Haiku Studio	WinGlide
Descent 2: The Intinate Abyss	Porollox	DOSGlide
Die Hord Trllogy	Probe	D3D
Dreadnaught	Ocean UK	DOSGlide
EF2000	Digital Image Design	DOSGlide
EF2000 Tatcom	Digital Image Design	DOSGlide
Folcon 4.0	Spectrum HalabYTE	3DR
Flight Unlmlted 2	Looking Gloss	WinGlide
Flying Carps	Rawan	D3D
Flying Nightmares 2	Eidas Interactive	D3D
Formula 1	Bizorre Creotlons	WinGlide
FX Fighter Turba	Arganaut	WinGlide
G-Pollce	Psygnosis	D3D
Grand Slam Baseball '97	Virgin US	D3D
Grand Theft Auto	DMA Design	WinGlide
Hordcore 4x4	Gremlin	DOSGlide
Hovoc	Reallity Bytes	D3D
Hellbender	Terminol Reality	D3D
Hexen 2	Raven	OpenGL

 **VERSEAU**  
21 JANVIER - 18 FÉVRIER  
**Cœur :** Oplez plutôt pour les hamsters, les humains sont détestables.  
**Santé :** Manque d'entrain pour les 10-15 années à venir.  
**Vie sociale :** Regardez les chases en face, vous n'avez pas d'ormis !  
**Mon conseil :** Le mensonge est le seul moyen de s'en sortir. Mentir, mentir.







#### HUITRES

2 JANVIER - 4 JANVIER

**Cosur :** Non, ce n'est pas encore cette année que vous ferez une rencontre.

**Santé :** Ces plaques rouges dans le dos seront en fait plus grâve qu'il n'y paraît.

**Ve sociolo :** Votre intelligence ne fait plus effet, taites comme tout le monde, soyez crétin.

**Mon conseil :** Ouvrez donc les yeux, votre vie est plus stupide que vous ne le pensez.

#### NOM DU JEU

VR Saccr '96  
Warbirds  
Whiplash  
Winter Race 3D  
Wipeout XL  
Xidlaus

#### DEVELOPPEUR

Gremlin  
Interactive Creations, Inc.  
Gremlin  
Fielding Productions  
Psygnosis  
Eclipse Software

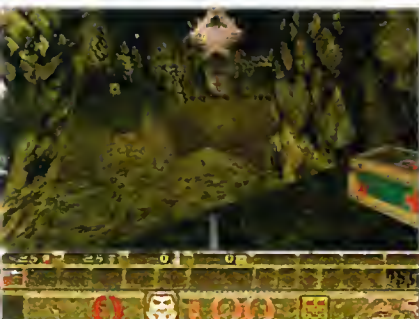
#### PLATES-FORMES

DOSGlide  
WinGlide  
DOSGlide  
D3D  
D3D  
WinGlide

Note : des jeux d'arcade tels que San Francisco Rush d'Atari sortant sur la version Pro de l'Obsidian 3Dfx non disponible auprès du grand public.



Pandemonium.



Quake OpenGL.



Omikron.

**DOSGlide :** le jeu utilise plein pot les fonctions de la 3Dfx sans passer par un langage intermédiaire. En plus c'est sous DOS donc plus rapide.

**Win Glide :** le jeu utilise directement les fonctions de la 3Dfx ; par contre, il tourne sous Windows (pratique aussi pour le support réseau intégré). Direct 3D (D3D) le jeu utilise les fonctions 3D de la librairie intégrée à Direct-X sous Trucmuche95. Le jeu peut donc être accéléré par d'autres cartes 3D. Mais c'est nettement moins performant que le Glide.

**RenderWare, SurRender, OpenGL :** ce sont d'autres librairies graphiques. Egalement moins performant que le Glide.

#### NOM DU JEU

SWIV  
Tactical Aera Squadron  
Team 47 Gaman  
Team Apache  
Terracide  
TFX: F-22  
The Dark  
The Divide: Enemies Within  
Tiger Shark  
Tamb Raider  
Tashinden  
Unreal  
Uprising  
Urban Decay  
VR Baseball  
VR Golf

#### DEVELOPPEUR

Sales Curve Interactive  
Pra-Line Software  
47-Tek  
Simis  
Simis  
Digital Image Design  
Looking Glass  
Radical Entertainment  
N-Space  
Care Design  
Digital Dialect  
Epic Megagames  
Cyclane  
Andrew Spencer  
Interplay  
Gremlin

#### PLATES-FORMES

WinGlide  
WinGlide  
D3D  
D3D  
D3D  
WinGlide  
D3D  
D3D  
WinGlide  
DOSGlide  
DOSGlide  
WinGlide  
WinGlide  
WinGlide  
WinGlide  
WinGlide  
DOSGlide



San Francisco Rush (version 3Dfx arcade).



Mace.

Les drivers OpenGL, Heidi (3DSMAX) et 3D Studio 4 sont en cours de développement. Décidément, la 3Dfx est bien partie pour remporter la bataille des cartes 3D !

POUR RECEVOIR CHEZ VOUS LE N° 1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA,  
**ABONNEZ-VOUS !**

**239F**

au lieu de 365F  
soit une économie de 146F !



+ de 35%  
de réduction

+ en cadeau dans  
chaque numéro  
un CD-ROM avec  
des jeux et des  
utilitaires pour PC  
et Mac.

### BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joystick, TSA 90222, 92887 NANTERRE CEDEX 9

**OUI**, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYSTICK, pour 239F au lieu de 365F, soit une économie de 146F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Signature (parents pour les mineurs) :

Expire le :

Signature (parents pour les mineurs) :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance :

19

Sexe : ☐ M ☐ F

Ordinateur :

Pseudo\* :

\* A créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joystick.

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11, 1070 Bruxelles. 1 an (11 N°) : 1570 FB.

N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.

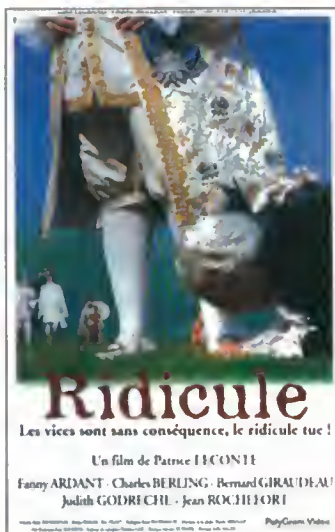
Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



# Ridicule

**Nous touchons ici au sublime. "Ridicule" est sans aucun doute l'un des meilleurs films de Patrice Leconte. Cette diatribe sur Versailles, le roi Louis XVI et ses courtisans, est à pisser de bonheur pour peu que l'on affectionne la langue de Voltaire. Pour sûr, certains devront s'accrocher s'ils veulent appréhender l'esprit qui souffle ici. La qualité est à ce prix. C'est un régal à chaque réplique et l'on se délecte encore et encore de ces joutes verbales auxquelles se livrent ces gentilshommes... ridicules. Malheur à celui qui échoue. Un film o-bli-ga-toi-reu. Polygram Vidéo.**



## Myst en kit

Ceux qui ont déjà feuilleté le magazine avant de passer par cette news ont peut-être croisé des pages étranges, genre bizarres, dans tous les sens. Hop, pas de panique, c'est normal.

A partir de ce numéro et jusqu'à la sortie de Riven (Myst 2), nous allons vous transformer en petits bricoleurs : ciseaux, pillages, colle Cléopâtre qui sent bon, et tout. En effet, nous vous offrons la possibilité de construire un petit livret, mois après mois, consacré à la réalisation de Riven, la très attendue suite du populaire Myst. Quoi de plus naturel, puisque l'univers de Myst parle d'une civilisation qui maîtrisait à tel point l'écriture que ses livres étaient des mondes que l'on pouvait physiquement visiter. Au programme, des images inédites du jeu, bien jolies, et d'autres tout aussi inédites, mais qui étaient destinées à Myst premier du nom.

Mieux encore, les éditions J'ai Lu vous offrent gracieusement quelques pages extraites du second volume consacré à Myst, "Le Livre de Ti'Ana", bouquin pas encore publié. Classe.

Et dans la dernière partie de notre petit feuillet on découpe, Ubi Soft, distributeur du jeu en France, nous fera un beau cadeau avec une couverture pour regrouper les différentes parties que nous aurons publiées. Un petit collector sur un futur jeu culte.

Et si ça vous embête de découper et plier les pages de votre joli Joystick, achetez-en plusieurs, comme ça en s'en trouvera plein les touilles et on partira en vacances aux Bahamas avec des pingouins en or.



## Telex

Fans de Simpsons, ne cherchez plus : le meilleur site Internet de l'univers connu, que même les extraterrestres consultent tant il est complet, se trouve au [www.bodo.com/simpsons.htm](http://www.bodo.com/simpsons.htm)

## Painter 4

Painter 4 sort en bundle avec les tablettes Wacom A4 ou A5 (des séries UltraPad supportant l'effacement et l'inclinaison). En les achetant, ça vous fait entre 500 et 800 balles d'économie. C'est plutôt un bon plan, sauf si vous en avez pas besoin. Alors, réfléchissez avant d'acheter.

## Pandemonium... enfin !

C'est bien simple, c'est l'un des meilleurs jeux sur PlayStation. Faut pas se braquer hein, quand on parle de PlayStation. Y a des bons jeux sur console. Nous, on leur a refilé Command & Conquer, et eux, ils nous renvoient Pandemonium. Ça se vaut. Ça n'a rien à voir, mais ça se vaut. Pandemonium, c'est un jeu de plates-formes tout simple-

ment magnifique : étonnant, onirique, drôle, speed et bourré d'idées, qui laisse Mario et Sonic loin derrière chez les gnanquans à la con. Ben, ça arrive sur PC. Bon, faudra voir le résultat final, pas s'emballer d'entrée comme des bleus. Quand même, c'est une sacrée bonne nouvelle. C'est prévu pour mai 97, et développé par Crystal Dynamics. J'en gigote d'avance.



## Sacré trou

On rigolait bien, jusqu'à aujourd'hui, sur les "trous de sécurité" qu'impliquait l'utilisation d'Internet Explorer et de la technologie ActiveX. Des petits malins pouvaient, à distance et à partir d'une page Web, faire tout un tas de saloperies dans votre ordinateur sans vous demander votre avis : toucher aux dossiers, effacer des trucs, et même éteindre l'ordinateur. Bon. Du coup, je m'étais réfugié joyeusement vers mon pote Netscape Navigator, ricanant sur le dos de ceux qui utilisaient encore IE. Paf, voilà que c'est au tour de Netscape Navigator de lever le voile sur un sacré "security hole" qu'il a dans le ventre. En fait, le coupable, c'est le plug-in Shockwave de Macromedia, qui permet à qui sait s'y prendre (et cela ne semble pas bien compliqué) de lire n'importe quoi sur le disque dur de l'utilisateur.

David de Vitry, l'homme qui a mis ce problème au grand jour, a tout simplement programmé un petit utilitaire shockwave qui lit vos e-mails quand vous vous connectez sur son site. Il lit même les e-mails effacés. Imaginez ce que des gens malintentionnés pourraient faire de ces informations. Des patches devraient bientôt débarquer, et le problème ne devrait plus se poser avec Netscape Communicator (malheureusement encore au stade de la pré-version).

## Un marché sain ?

On savait que le jeu vidéo était une activité saisonnière : chacun veut sortir son bébé à Noël, sinon rien.

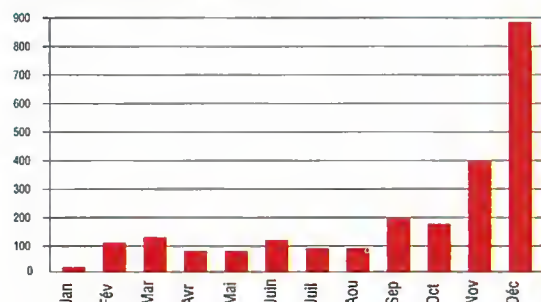
Une étude américaine sur les ventes de jeux vidéos tout au long de l'année 96 montre que les choses sont encore plus grave qu'on ne le pensait, le mois de décembre raflant tout sur son passage.

On achète énormément en décembre (les titres de Noël), beaucoup en novembre (ceux qui sortent un peu avant), pas mal en septembre (retour des grandes vacances, on rebranche sa bécane), et le reste du temps, on achète que dalle. Est-ce vraiment la définition d'un marché sain, entièrement replié sur les fêtes de fin d'année ?

Petit graphique à l'appui...

Ventes de jeux vidéo en 1996

(graduation verticale) millions de dollars.  
(graduations horizontales) mois.



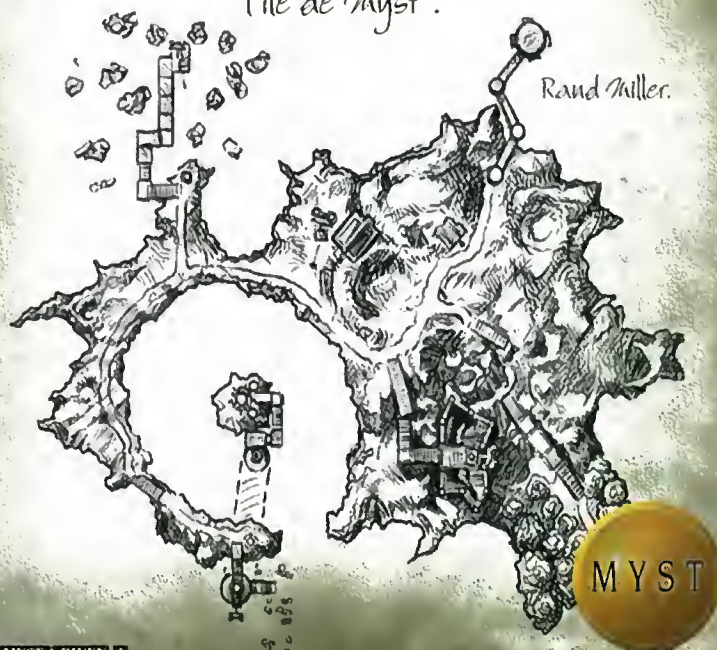
**POISSONS**  
19 FEVRIER - 20 MARS  
Coeur : Ce bonheur dans lequel vous vous voutrez est ridicule.  
Coeur : Le 17 sera propice au rabotage des dents, le 23 à une bonne purge.  
Vie sociale : 1er décan, les enfants vous jetteront des pierres dans la rue.  
Mon conseil : Arrêtez de consommer les soupes aux rais que vous préparez votre femme.



## Chapitre 1

# De Myst à Riven

"Il est surprenant de constater que nous en savons si peu, au bout de toutes ces années, sur la culture D'ni et les légendes entourant l'île de Myst".



Rand Miller.

DE MYST À RIVEN 1

Dennis Leahy, producteur chez Broderbund, l'éditeur de Riven, nous parle du futur bébé des frères Miller. Ces derniers, épaulés par Richard Van DeWende, un transfuge de LCM ayant participé au dessin animé «Aladdin» en tant que designer, ont su étoffer l'équipe de base : six personnes créèrent Myst, 25 travaillent sur Riven. Dennis a en charge la coordination de la production entre Broderbund et les équipes de Cyan.

"Comparer Myst à Riven, c'est comparer une île à un monde. Il y aura beaucoup plus de lieux à explorer. Les différents âges de Myst étaient simplement intéressants et merveilleux. Celui qui jouera à Riven sera surpris, étonné, aura parfois peur ou éclatera de rire. Surtout, le monde de Riven sera habité, le joueur rencontrera des personnages, des animaux, des créatures étranges."

"Riven est la suite directe de Myst, mais le scénario est beaucoup plus profond. Richard a beaucoup apporté à cette suite, notamment en ce qui concerne les séquences animées, dont certaines feront le lien avec le premier chapitre."

Myst

DE MYST À RIVEN 3

"Le joueur devra aider Atrus à libérer sa femme Catherine, emprisonnée dans un monde appelé Riven. Selon, le père d'Atrus, est également prisonnier de ce monde."

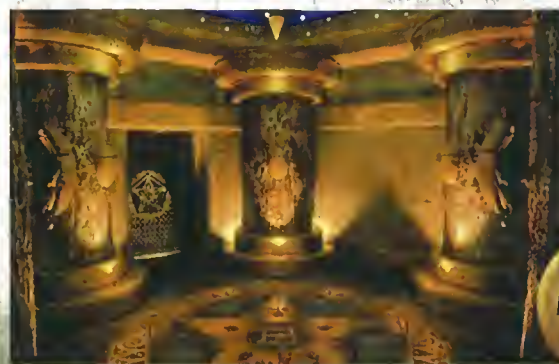
Robyn Miller, directeur.

"Bien que le Riven soit différent de Myst à de nombreux égards, le joueur devrait y retrouver les mêmes sensations, la même magie."

Rand Miller, producteur exécutif.

"Les énigmes seront mieux intégrées et en résonance directe avec l'aventure. Par ailleurs, le joueur rencontrera quelques créatures étranges, ce qui n'était pas le cas dans Myst."

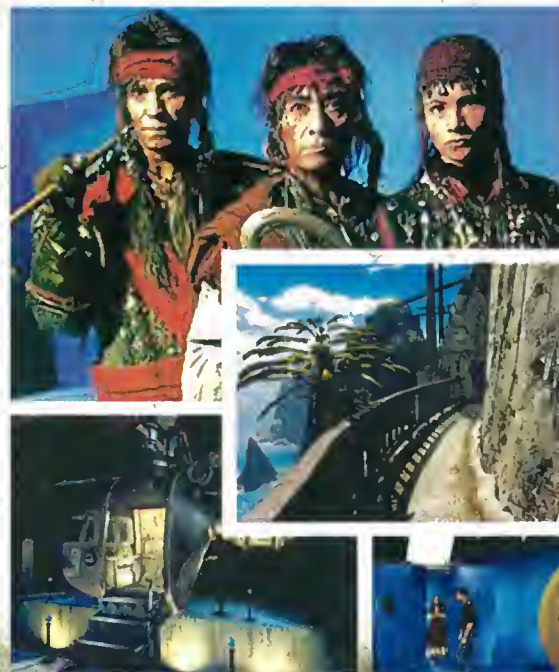
Richard Van DeWende, co-directeur.



DE MYST À RIVEN 5

"Silicon Graphics, c'est la puissance à l'état pur. Travailler sur de telles machines est un plaisir extrême. Si l'on met bout à bout les images de Riven créées exclusivement sur Silicon, on arrive à un total d'une demi-heure. C'est beaucoup plus que n'importe quel film (NDR : "Jurassic Park" ne comportait que huit minutes d'images de synthèse)."

Dennis Leahy, producteur pour Broderbund



DE MYST À RIVEN 7



# Le Livre (Kor)

La création de livres est l'art suprême dans la culture D'ni. Celui qui maîtrise la calligraphie peut, au moyen de pages et d'encre spéciales, donner vie aux mondes qu'il décrit.

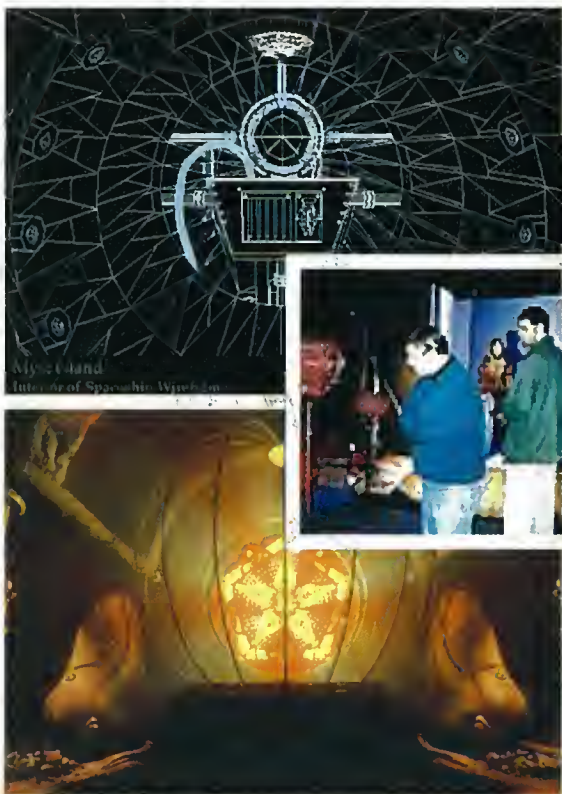


DE MYST À RIVEN 4

*Wm*

"Les outils 3D SoftImage sont sans égal, en particulier pour tout ce qui touche à l'animation d'animaux. Tout cela est tellement fluide, tellement réel."

Dennis Leahy, producteur pour Broderbund



DE MYST À RIVEN 8



DE MYST À RIVEN 2

"Pour l'instant, il est prévu que Riven tienne sur trois CD-Rom. Contrairement à Myst, on pourra y admirer des scènes en plein écran et de nombreuses séquences cinématiques. Nous pouvons, sans nous vanter, dire que Riven sera le jeu le plus riche et le plus beau jamais créé par Broderbund et Cyan en termes d'image et de son. Une version DVD sera mise en chantier lorsque le programme sera terminé."

# L'art (reh-geh-s-toy)



Celui qui maîtrise l'art crée des mondes parfaits, mais seuls les grands maîtres D'ni ont ce pouvoir. Les anciens prétendent que cette connaissance est réservée aux familles nobles, bien que le sujet soit controversé de nos jours.

*Wm*

DE MYST À RIVEN 6



Comme tous les livres D'ni, Myst est un monde étrange et parfois secret. Voici quelques vues inédites du monde de Myst qui n'apparaissent pas dans la première version.



DE MYST À RIVEN 9



DE MYST À RIVEN 11

En accord avec les éditions J'ai lu, nous vous offrons les premières pages de Myst, Le Livre de T'ANNA, second volume de la saga Myst à paraître très prochainement. Le premier volume est paru chez le même éditeur sous le titre ; "Myst : Le Livre d'Artus".

- Rand MILLER  
avec David Windgrove

# MYST

Le Livre de T'ANNA  
Roman

Traduit de l'américain par François Thibaux

Pour Deb et les filles



DE MYST À RIVEN 15

Ajouté du sondeur et le fit osciller délicatement vers la droite, avec un geste dont la sûreté dénotait une longue expérience.

- Même force, dit-il. Une impulsion, puis cinquante battements suivis d'une seconde impulsion.

Aussitôt, les deux assistants se penchèrent, réglant le cadran placé devant eux.

Il y eut un instant de silence, puis une vibration courut le long du manche, jusqu'à l'extrémité effilée du cône. Une note solitaire se répandit dans la minuscule cabine, semblable au bruit d'une pointe de fer invisible se plantant dans le roc.

\*\*\*

- Que fait-il ?

Le maître de guilde Télanis délaissa la fenêtre d'observation pour faire face à son hôte. Maître Kedri était un homme de haute taille, dégingandé. Membre de la guilde des Législateurs, il était là pour observer la progression de l'excavation.

- Maître Gueran examine la roche. Avant de forer, il nous faut savoir ce que nous avons au-dessus de nos têtes.

- Je comprends bien, répliqua Kedri d'un ton impatient. Mais qu'est-ce que ça change ?

Télanis réprima l'irritation que provoquaient chez lui les mauvaises manières de son interlocuteur. Après tout, Kedri était, techniquement, son supérieur, même si, à bord de son propre vaisseau, ses propres ordres avaient force de loi.

- Je ne suis pas encore sûr de ce que j'avance, mais d'après les relevés qu'il vient de faire, il a localisé une parcelle de matière ignée : du basalte issu du magma, venu d'une faille, peut-être, ou d'une intrusion secondaire.

- Cela pose un problème ?

Télanis sourit poliment.

- Cela se pourrait. S'il était mineur, nous pourrions forer tout droit, bien sûr, et consolider le tunnel, mais nous sommes encore à une grande profondeur et nous avons une lourde masse au-dessus de nous. La pression est énorme. Même si elle ne nous écrase pas, elle risque de

DE MYST À RIVEN 15



# La Connaissance (r'eh-rhem)

Les mondes-livres créés par celui qui maîtrise parfaitement la connaissance s'articuleront sans distorsion temporelle. Celui qui n'a pas la connaissance risque de se retrouver prisonnier de sa création.



*n'mhmh*

DE MYST A RIVEN 12

nous gêner et de nous retarder pendant des semaines, sinon des mois. Mieux vaut donc découvrir à quoi nous avons affaire. Kedri ne cacha pas sa mauvaise humeur.

\*\*\*

- Cela me semble une perte de temps inutile. La roche de soutènement est solide, non ?

- Oh oui, très ; mais la question n'est pas là. Si notre but consistait simplement à rejoindre la surface, cela ne nous prendrait que quelques semaines. Or, nos instructions sont tout autres. Nous avons pour mission de transformer ces tunnels en voies permanentes - ou, du moins, aussi durables que possible, compte tenu des imprévisibles mouvements de la roche.

Cette explication ne parut pas satisfaire Kedri.

- Tous ces retards ! N'importe qui deviendrait fou !

N'importe qui, oui, pensa Têlanis. Certains, d'ailleurs, qui n'étaient pas faits pour cette tâche, sombraient. Mais lui savait que les D'ni résisteraient. C'était dans leur nature.

- Nous sommes une race patiente, maître Kedri, dit-il au risque de provoquer la colère de son vis-à-vis. Patiente et obstinée depuis mille générations. Voudriez-vous nous voir renoncer à ces qualités immémoriales ?

Kedri s'apprêtait à répondre sèchement. Il remarqua alors le changement dans le regard de Têlanis et hocha la tête.

- Nullement. Vous avez raison, maître. Pardonnez-moi. Peut-être n'a-t-on pas choisi la personne appropriée pour représenter notre guilde.

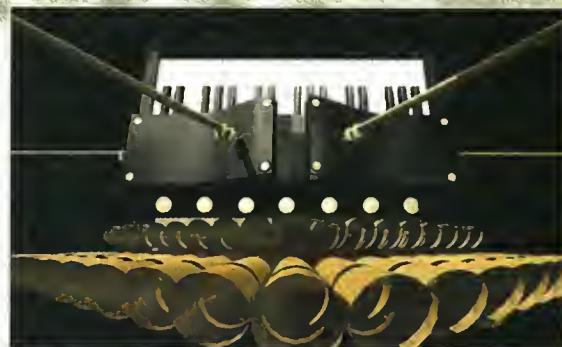
Peut-être, songea Têlanis. Pourtant, il se contenta de déclarer :

- Pas le moins du monde, maître Kedri. Je vous promets que vous vous habituerez à ces désagréments. Et nous ferons notre possible pour vous occuper tant que vous vous trouverez parmi nous. Je vais vous affecter mon assistant, Aitrus.

Kedri, dès lors, se détendit, comme s'il souhaitait cela depuis longtemps.

- C'est très aimable à vous, maître Têlanis. Très aimable, vraiment.

DE MYST A RIVEN 16



DE MYST A RIVEN 10

## PREMIERE PARTIE

### ECHOS DANS LA ROCHE

La capsule de sondage s'encastrait dans la roche comme un cristal géant, ses occupants serrés à l'intérieur du cône translucide et insonorisé.

Assis face à la pointe effilée du cône, sa main droite reposant délicatement sur le long manche métallique du sondeur, ses pupilles d'aveugle braquées sur le rocher, le maître de guilde prêtait l'oreille.

Derrière lui, penchés en avant sur leur étroit siège de métal et de tissu à mailles, ses jeunes assistants se concentraient, les yeux fermés, guettant les infimes variations du signal de retour.

- Na'grenis, dit le vieil homme, les mots D'ni roulant dans sa bouche tandis que sa main gauche se déplaçait sur le haut de la carte aux strates multiples posée sur la table, entre ses genoux. "Sriable".

C'était la dixième fois qu'ils envoyaient le signal sur cette conche, chaque fois un peu plus fort, l'écho se modifiant de façon subtile en pénétrant plus profondément dans la masse.

- Kenen voohée shushteejoo, déclara prudemment le plus jeune assistant. Ce pourrait être du sel gemme.

- Ou de la craie, ajouta l'autre d'une voix mal assurée.

\*\*\*

- Pas à cette profondeur, répondit le vieillard avec autorité, tout en tournant négligemment les feuilles transparentes, jusqu'à atteindre le fond de la pile de cartes.

Étalant celle qu'il cherchait, il tendit le bras, saisit un marqueur rouge vif posé près de lui dans un casier métallique.

- Ah !, s'exclamèrent les deux assistants, comme si la couleur du marqueur se passait de toute explication.

- Nous allons sonder de l'autre côté, dit le vieil homme après un moment. Ce pourrait n'être qu'une poche...

Il reposa le marqueur dans le casier, saisit de nouveau le manche

DE MYST A RIVEN 14



# CE BENÊT N'A RIEN GOBÉ!



Un nouveau 'Bug' pour votre ordinateur, Des tonnes de 'Fun' dans le moniteur et dans le colimateur:

- des missions archi bizarres
- une liberté de vol illimitée
- des personnages à l'humour irresistible
- des armes et bonus aussi délirants qu'efficaces
- une utilisation optimale de la technologie Direct X™ de Microsoft®

## BANZAI BUG

Un 'Must' disponible sur PC CD Rom MI Avril 1997  
Windows® 95

Grolier Interactive UK Ltd. T: +44 (0)1865 264 800. 60 St Aldates, Oxford OX1 1ST - UK.

GROLIER INTERACTIVE



## Fire GL 1000

Hep, Hep, les gars, Diamond sort une nouvelle carte 3D qui tue ! ▶  
C'est une carte pro non dédiée au jeu. Elle est compatible OpenGL (Windows NT), Direct3D et Heidi (3DSMAX). La Fire GL intègre le chipset Permedia NT axé sur le rendu, ainsi que le processeur géométrique Glint Delta. Bon, je rentre pas dans le détail, mais les fanas de 3D qui ont les moyens sont obligés de l'acheter, sinon on les bute !

**Constructeur :** Diamond  
**Distributeur :** Diamond France  
**Téléphone :** 01 47 56 11 57

**Prix :** 3 760 F TTC (4 Mo SGRAM)  
4 520 F TTC (8 Mo SGRAM)



# Quoi de neuf ?



## ◀ MicroScan 5G

Hep, hep, le nouveau moniteur 17 pouces de MicroScan peut monter jusqu'en 1600x1200 en 75 Hz ! Balèze, non ? Hélas, ils ne fournissent pas la loupe pour voir les caractères. Son confort d'utilisation est optimal et sa configuration entièrement automatique sous Windows 95. Un bien bel appareil, somme toute.

**Constructeur :** MicroScan  
**Distributeur :** ADI France

**Téléphone :** 01 64 02 90 82  
**Prix :** 6 500 F TTC

## FreeD ▶

Hep, hep, vous allez pouvoir bouger le bras comme un débile devant votre écran ! En posant l'équerre incluant les capteurs sur le coin de votre écran, la



position de la grosse bague que vous glisserez sur votre Index pourra être repérée dans l'espace. Enfin, de la vraie 3D ! L'objet peut remplacer la souris, mais sa principale utilisation concerne les jeux à la Doom avec lesquels il est compatible. A l'usage, ça demande une grande habitude et un gros bras. C'est précis, mais ça reste encore un gadget.

**Constructeur :** Pegasus  
**Distributeur :** ADN International  
**Téléphone :** 01 64 80 73 00  
**Prix :** 490 F TTC

## DVD-AO1

Hep, hep, les DVD-Rom arrivent. Ah tiens, au fait, ne comptez pas sur moi pour écrire dévéderom, à l'instar de cédérom. Depuis quand la langue française est-elle phonétique ? Et puis CD-Rom, ça veut dire Compact Disque, non ? Alors Disque Compact, genre DC-Rom aurait été plus judicieux... Mais cédérom ou dévéderom, plutôt crever. Bref, ce lecteur 10 vitesses à la norme ATAPI est d'ores et déjà disponible et peut lire au choix CD-Rom ou DVD-Rom (ah ah, cédérom... je rêve). Rappelons que le DVD est une nouvelle norme dont les CD contiennent jusqu'à 4,7 Go par face.

**Constructeur :** Pioneer  
**Distributeur :** Pioneer Setton SA  
**Téléphone :** 01 47 60 79 99  
**Prix :** 3 990 F TTC





## EagleMax

Hep, hép, vous avez vu ce gros manche à balai ? Eh ben, il est super bien. Il se connecte à la fois sur le port joystick et sur le clavier. Du coup, on peut programmer tout ses beaux boutons qui sont au nombre de... pouh, plus de 10, en tous cas. En fait, vous disposez de quatre boutons de tir, d'un coolie-hat à 8 positions (très rare), d'une rondelle de gaz et de 10 touches programmables offrant 22 combinaisons possibles. C'est compatible avec le Thrustmaster, en plus. Un bien beau stick, ma foi.

**Constructeur :** Act Laboratory Ltd. **Téléphone :** 03 20 90 72 10  
**Distributeur :** Big Ben **Prix :** 499 F TTC



## T3E-900

Hep, hép, si vous avez plein de thunes à ne plus savoir qu'en faire, moi, je sais ! Vous devriez acheter le dernier Cray, le T3E-900. C'est une super bécane pouvant accueillir 2 048 processeurs de 900 mégaflops chacun (le Pentium 200 ne fait même pas un mégaflop). Ce qui nous fait un paquet d'opérations par seconde (désolé, je n'ai pas la machine sous la main pour le calculer). Bref, c'est génial, mais y a pas de carte son ? Ben merde, y a pas de carte son. Ah si, ça fait bip quand on se goure. Ouf, j'ai eu peur.

**Constructeur :** Cray Research  
**Distributeur :** Le Père Noël  
**Téléphone :** Hou là, essayez le 12  
**Prix :** à partir de 2 700 000 F TTC



## Joylux

Hep, Hep, j'ai trouvé le joystick idéal pour aller avec le Cray T3E-900. C'est un joy en or et en diamant que l'on ose à peine toucher tant il est impressionnant. Son prix aussi d'ailleurs... quoique. Il s'agit d'une simple manette à 2 boutons, tout ce qu'il y a de plus classique. A ce prix-là, ils auraient quand même pu mettre un autofire...

**Constructeur :** Cara Prod.  
**Distributeur :** NC  
**Téléphone :** NC  
**Prix :** 800 000 F TTC



## PixelAir

Hep, hép, une société turque vient de mettre au point un moniteur gonflable au moment même où tout le monde planche sur les écrans plats.

Certes, le PixelAir ne dispose pas d'une définition grandiose (tout juste 640x480 entrelacé), mais une fois dégonflé, il tient dans une boîte pas plus grosse qu'un téléphone. Son plastique résistant le met à l'abri de toute fuite éventuelle. Seul défaut : il peut exploser (pfouuff...) s'il chauffe trop.

**Constructeur :** Turkish innovation.  
**Distributeur :** Les grandes surfaces  
**Téléphone :** Ben, y en a plein...  
**Prix :** 4 590 F TTC



Prenez des stars comme Karen Mulder, la Panthère Rose et Jacques Seguéla. Mélangez-les à une pincée de création avec un nouveau venu dans la collection Printpaks. Pour finir, ajoutez des embruns, un marin bougon et un zest d'aventure. Vous obtenez la recette multimed' du mois.

# Loisirs

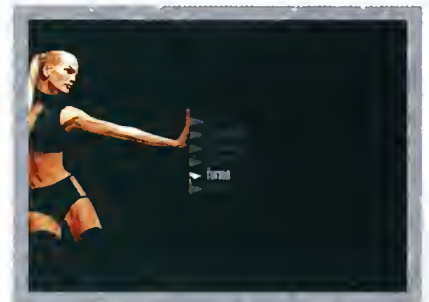
## Karen Mulder

### Secrets Interactifs



Miss Mulder n'est pas la sœur de Fax, mais bel et bien le tap-madel dant taut le mande parle. Celle qui fait se pâmer des milliers de moris est ici l'héroïne d'un CD-Ram où chacun (rien ne sert d'être féministe par les temps qui caurent) apprend comment se maquiller, s'hobiller et se faire des abdas à rendre joloux Schworzy. Karen n'est pas mannequin par hasard et elle

le prouve. Un corps, ça s'entretient et si jomois elle rappelle à l'utilisateur qu'il fout "souffrir pour être beau/belle", elle doit le penser très fort. Les thématiques sont définies suivant un cade de couleurs. Les soins sont associés au bleu, les cheveux au rouge, la forme au jaune, etc. D'un clic, vous plangez au plus profond de l'interface, avec ses phatas craquantes et ses vidéos explicatives. L'interactivité ? Elle intervient notamment lorsque Karen demande d'effectuer les exercices musculaires en temps réel. Un décompte des secondes pour chaque mouvement apparaît alors à l'écran. Un, deux, trois, soufflez... Au premier comme au second degré (certaines phatas où Karen est costumée de façon excentrique frôlent l'auto-dérision), la belle dévalise ses "secrets interactifs". À quond san journal intime interactif ?



Des femmes comme ça, on aimerait en rencontrer plus souvent chez Rizzi. la boîte de nuit branchée de Planches les Bains.



Rien de tel qu'un bon CD-Rom pour perdre les kilos superflus.



Un CD-Rom pour tout savoir sur les tenues de Karen Mulder. Chic et pas cher...



Petite leçon de maquillage : ne pas se mettre le doigt dans l'œil.



## Cyber Pub



Le saviez-vous ? Nike, marque de baskets d'André Agassi, n'est pas un verbe cauramment employé dans l'univers carcéral ! «Nike» provient du nom grec «Athena Nike», déesse de la victoire... Avec Cyber Pub, le Trivial Pursuit publicitaire est né ! Si l'on excepte la

présence de Jocques «mamsieur je sais tout et j'en dirai encore plus» Seguéla dans la peau d'un guide de musée virtuel, ce titre est un vrai délice pour tout publivore qui se respecte. Films, infas, anecdotes et interventions d'hammes de pub sont au programme des deux CD-Ram. Avis aux longues de pub...



Une balade dans un musée virtuel très simple grâce au QuickTime VR.



Pour connaître les dessous des campagnes successives autour de la Polo de Volkswagen.



# La Panthère Rose

## Destination Danger



BMG Interactive s'est associé à La Cinquième (entre autres partenaires) pour nous proposer ce jeu d'aventure ludico-culturel. Dans la peau de la célèbre Pink Panther, le joueur doit jouer les baby-sitter... et accessoirement les glabe-traiter. En tant qu'agent très secret, le bipède rose en 2D, originaire des films de Blake Edwards, est chargé de surveiller de près une tripotée de

gosses de riches, tous enfants de présidents d'une dizaine de pays répartis un peu partout dans le monde. L'occasion pour l'utilisateur de visiter le camp de vacances Chilly Wa-Wa avant de partir à la découverte de contrées exotiques. Malgré la lenteur de l'action, on se prend très vite au jeu. Drôle et intéressant à la fois, ce soft peut se jouer aussi bien seul qu'en famille (il n'est pas exclusivement réservé au petit frère). À nater : les vaix françaises sont excellentes.



Un agent rose pas comme les autres... S'en sortira-t-il ?

Les objectifs de la mission sont fixés : protéger les enfants et parcourir le monde.

PC en  
Éditeur : BMG  
Interactive



Un soft qui comprend pas moins de 250 pages d'infos sur les différentes cultures du monde entier.



l'informatique coûte cher

Opter pour  
la meilleure  
formule

EXCEPTIONNEL

## QUADE DISTRIBUTION VENTE DIRECTE DE CD ROM ET ACCESSOIRES

BP 21 - Saint-Ouen-l'Aumône - 95311 Cergy-Pontoise Cedex  
du Lundi au Vendredi de 9 H à 21 H et le Samedi de 9 H à 19

Tél. 01 34 30 02 12 - Fax : 01 34 64 09 45

NEW				
Moto racer - VF	305 F		Ecstasica 2	TEL
SPQR	TEL		Titanic	TEL
KKND - VF	235 F		Atlantis - VF	355 F
Dark Force II	TEL		Die Hard Trilogie - VF	315 F
Age of Sail	289 F		Eradicator	TEL
			Theme Hospital	TEL

### + de 750 FR\$ DE LOGICIELS - LIVRAISON GRATUITE !

A10 Cuba - VF	295 F		Lords of the Realm II - VF	285 F	
After Life - VF	235 F		La cité des enfants perdus - VF	235 F	
Age of Rifles - VF	299 F		Magic Gathering - NF	279 F	
AR 64 Langbow - VF	295 F		Max - VF	305 F	
Alerte Rouge - VF	295 F		Mak - VF	305 F	
Amak - NF	279 F		Manapoly - VF	258 F	
Archimedean Dynasty - VF	269 F		Mansier Truck Madness - VF	239 F	
Ari Puzzle 2 - VF	195 F		Mechwarrior 2 : Mercenaries - NF	329 F	
Astérix & Obélix - VF	275 F		Nascar II - VF	239 F	
Bedlam - NF	260 F		Need for Speed II	TEL	
Bermuda Syndrome - NF	265 F		Phantasmagoria II - VF	305 F	
Capitalism - VF	299 F		Pod - VF	335 F	
Chessmaster 5000 - VF	295 F		Power F1 - NF	259 F	
Civilisation II - VF	309 F		Paupée pleine au as - VF	319 F	
Caesar II - VF	258 F		Quake - VF	299 F	
Chromaster - VF	255 F		Rally Championship - VF	289 F	
Cyberstorm - VF	315 F		Rama - VF	299 F	
Daggerfall - NF	289 F		Realms of the Haunting - VF	309 F	
Deadly Tide - VF	305 F		Risk - VF	289 F	
Deadlock - VF	299 F		Scream II - NF	219 F	
Destruction Derby II - NF	279 F		Sega Rally - NF	299 F	
Diablo - VF	309 F		Skynet - NF	229 F	
Darkening - VF	299 F		Spycraft - VF	305 F	
Dayana USA - NF	299 F		Star General - VF	305 F	
Down in the Dump - VF	315 F		Steel Panther II - NF	299 F	
Duke Nukem Platinum - NF	155 F		Settlers II - VF	325 F	
F22 Lightning II - VF	299 F		Settlers II disk	149 F	
Flying Corps - VF	299 F		Sim capter - VF	272 F	
FIFA 97 - VF	315 F		Taanstruck - VF	309 F	
Genewars - VF	289 F		Tamb Raider - VF	279 F	
Hellbender - VF	239 F		War Wind - NF	305 F	
Harvester - VF	315 F		Warcraft II de luxe - VF	299 F	
Heretic Shadow - NF	269 F		Z - VF	289 F	
Jetfighter III - NF	299 F		Zark Nemesis - VF	339 F	

### EDUCATIF

Le Louvre	332 F		La Légende de Ferrari	245 F	
Pack Louvre + Orsay	515 F		Dict. Hachette 97	465 F	
Von Gogh	189 F		Le Petit Robert	679 F	
Fou de Foot	215 F		Dict. Anglais Larousse	220 F	
Code de la Route	120 F		Atlas Européen	235 F	
			Economie du Monde 81-97	390 F	

### Carte Monster 3DFX "Superstore" 1990 F

avec 6 jeux : Mechwarrior 2, Descent 2, Hyperblade, Actua Soccer, EF 2000, Fatal Racing

### Modem

Diamond Supra Express 336 SP Voie + Donnée Full Duplex 1190 F

Parler  
en jouant !

### Carte Monster 3DFX 1700 F

### Livraison rapide

Collissimo 24 H - 48 H  
Frais de port CEE, Dom Tom  
et Dépt 95 nous consulter

Pour les autres  
titres, n'hésitez pas  
à nous consulter !

Prix TTC - sans aucun type de réduction, dans la limite des stocks disponibles

### BON DE COMMANDE à expédier, à faxer, ou sur papier libre à : QUADE DISTRIBUTION

BP 21 - St-Ouen-l'Aumône - 95311 Cergy-Pontoise Cedex - Tél. 01 34 30 02 12 - Fax : 01 34 64 09 45

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Tél.

☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP, ou mandat à l'ordre de QUADE DISTRIBUTION

☐ Je préfère payer par contre remboursement (Port : 35 F)

☐ Par carte bancaire

Expire le \_\_/\_\_/\_\_

Montant de la commande

F

DATE

Frais de port

+ 32 F (Matériel port 65 F)

Montant total

F

SIGNATURE



## Créa-Livres Kit



Pour la couv' d'un futur best-seller, pourquoi ne pas choisir ce joli dessin d'un cochon volant (au-dessus d'un nid de coucou) ?

Des photos d'animaux, des natures mortes et quantité d'autres illustrations sont proposées. Il est possible ensuite de les modérer à loisir...



Dans la famille Printpaks Créa-Kits, je vaudrais le Créa-Livres Kit ! Après, créez vos magnets vous-mêmes, faites vos transferts tee-shirts et vos cadres pour la fête des mères, l'éditeur qui n'est jamais à court d'idées is back. Comme d'hab', tout un tas de trucs sont fournis dans la grosse boîte colorée digne de figurer sous le plus beau des sapins de Noël : du papier spécial pour imprimer, des couvertures en carton épais, du fil et des boutons pour la reliure... et l'indispensable CD-Rom. Celui-ci

permet de créer un beau livre d'images, un roman illustré ou un livre de jeux. Quelle que soit l'envie, le Créa-Livres Kit te propose plusieurs centaines d'images, de photos de bestioles ou de petits jeux (de "allez, calote le campeur" à "exerce-toi aux maths créés"). Un régal pour les petits et les grands, nostalgiques des cours d'EMT (et surtout pour ceux qui disposent d'une imprimante adéquate).



## Treasure Hunter

(Chasseur de Trésors)



Attention, ce chasseur de trésors ne fonctionne que sous DOS ! Pas forcément évident, par conséquent, de le faire tourner. Un peu de bidouillage est nécessaire pour accéder à la cité portuaire où démarre l'aventure. Vous commencez par rencontrer votre oncle, un vieux marin peu aimable qui vous explique le but du jeu : "Je souhaite remplir

les 5 000 m<sup>2</sup> du Moritlm Museum avec les trésors de galions engloutis par les flots." Vailà qui promet. Vue subjective aidant, vous visitez les lieux (en 3D), allez à la rencontre des autochtones, discutez et... pilliez. Une belle découverte du monde, de l'histoire de la piraterie et de l'univers maritime, qui manque singulièrement de punch. L'idée était pourtant bonne.





*Laissez-vous envoûter par  
la beauté d'un espace infini.*

# darklight

C O N F L I C T™



*Les graphismes les plus impressionnants encore  
Jamais réalisés pour un jeu de combat et  
d'aventure dans l'espace. Une merveilleuse  
façon de vivre des sensations extrêmes.*



*Les versions PlayStation  
et Sega Saturn seront  
disponibles très  
prochainement.*

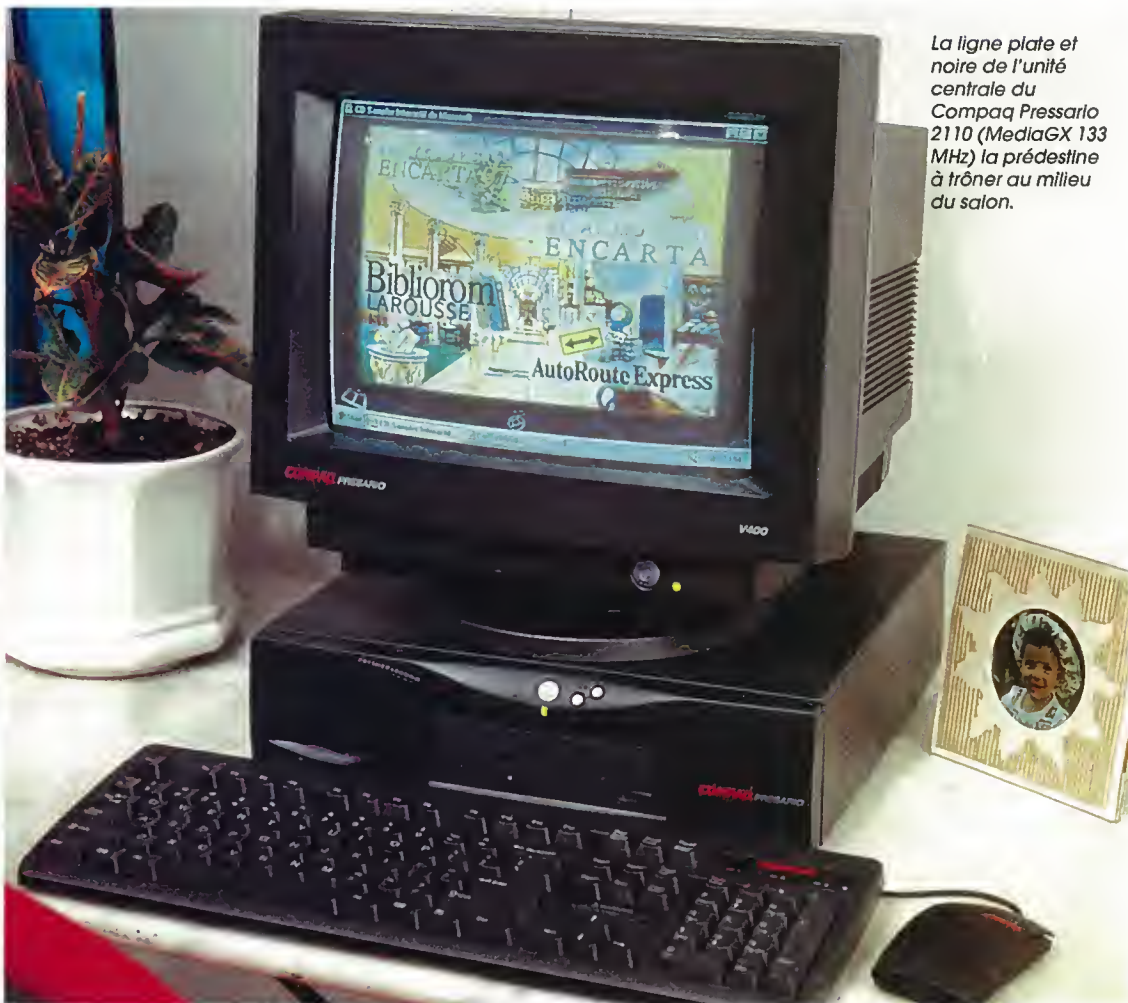


On a longtemps cru  
que le Pentium  
12.000 était l'avenir  
du PC. Mais  
aujourd'hui, de  
nouvelles  
configurations bon  
marché commencent  
à voir le jour et  
à dévoiler leur  
potentiel. La course  
à la puissance  
marquerait-elle une  
trêve ?

# D O S S I E R M A T O S

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

# Jouer pour moins Mais si,



La ligne plate et  
noire de l'unité  
centrale du  
Compaq Pressario  
2110 (MediaGX 133  
MHz) la prédestine  
à trôner au milieu  
du salon.





## CiboxGX

La configuration de la Cibox GX testée.

- Boîtier Desktop Slim Cibox.
- Processeur Cyrix GX 120 MHz.
- Disque Dur 1,2 Go.
- 16 Mo de Rom EDO.
- CD-Rom 8x.
- Moniteur 14" ADI Pravisto.
- Lecteur de disquettes 3" 1/2
- Clavier, souris
- Windows 95
- Haut-parleurs 30 watts

Prix : 6 490 F TTC (le prix passera à moins de 5 000 F pour une solution sans écran)



# de 6000 F ? c'est possible...

**T**out a commencé par une annonce d'apparence fort anodine : "Compaq démocratise le multimédia". Une annonce comme on en a tous vu ou entendu des dizaines de fois. Mais cette fois-ci, ce n'est pas du baratin : la démocratisation du PC fait un progrès tangible. Deux événements majeurs se cachent derrière l'annonce du constructeur. Tout d'abord, la nouvelle machine annoncée par Compaq (notre ami de trente ans qu'on avait), le Pressario 2110, est la première configuration susceptible de passer sous la fatidique barre des 1 000 dollars (5 750 francs environ). Elle est aujourd'hui commercialisée à un prix plus élevé, du fait de la présence d'un écran, mais à très court terme, il sera possible de n'acheter qu'une unité centrale "de salon", à brancher directement sur un téléviseur. L'objectif grand public est ainsi doublement énoncé : dans le prix, et dans la volonté - jamais manifestée auparavant - de ne pas bouleverser les habitudes de vie des consommateurs.

Deuxième élément important, le processeur à l'origine de cette petite révolution est un nouveau-né signé Cyrix : le MediaGX. Bref, Compaq s'engage sur la voie du grand public,

stratégiquement prépondérante pour l'avenir du PC... mais sans Intel ! Certes, ce n'est pas la première fois que Compaq, toujours un peu frondeur, fait son marché ailleurs que chez Intel (il est un des rares à avoir les reins assez solides pour pouvoir se le permettre). Mais jusqu'à présent, ces configurations, essentiellement à base d'AMD, se limitaient souvent à des offres bas de gamme -AMD restant un des seuls à produire certains processeurs "un peu" anciens, déjà abandonnés par Intel.

## Intel et les autres

**D**epuis le début, le marché s'est enfoncé dans une logique de course à la puissance, qui semblait inéluctable et que, nous tous, utilisateurs et constructeurs de chipsets et cartes mères, avons tenté de suivre tant bien que mal. Et inutile de le nier, Intel menait ouvertement la danse. Le constructeur a ainsi réussi à s'imposer comme le maître d'œuvre absolu de tout ce qui se fait aujourd'hui dans le monde du PC. Le monde d'Intel, devrait-on presque dire ! D'ailleurs, c'est bien simple, sous sa



Le MediaGX existe actuellement en 120 et 133 MHz. Il devrait monter jusqu'à 200 MHz et bénéficier de la technologie MMX d'ici la fin de l'année.

## Un nouveau processeur signé Cyrix







## Le nouveau-né signé Cyrix, une vraie petite machine d'arcade

seule impulsion, la fréquence des processeurs double régulièrement tous les 18 mois. C'est effectivement une solution pour gagner en puissance, mais ce n'est pas la seule. Cyrix, pour ne pas le nommer, a abordé le problème sous un autre angle : en s'attaquant à l'architecture même du processeur.

C'est ainsi que les 5x 86, qui sont des processeurs de classe Pentium, ont été conçus pour tourner aux fréquences des 486 et être montés sur les sockets 3 des cartes mères de ces mêmes 486. Plus récemment, les 6x 86 se sont avérés largement plus puissants que les Pentium tournant aux mêmes fréquences (petit rappel : un P166+, comparable au Pentium 166, est cadencé à seulement 133 MHz). Un gain de puissance qui ne vient pas d'une augmentation de fréquence, mais d'un travail de rationalisation de l'architecture du processeur. Avec à la clé une réduction des coûts de fabrication, conséquence directe de la simplification... Telle est la logique qui a permis l'avènement du MediaGX et vaut aujourd'hui à Cyrix le "contrat avec un gros" (en l'occurrence Compaq) qui lui manquait pour affirmer sa cré-

dibilité auprès du grand public. Cyrix s'est aussi intéressé à l'architecture globale de la machine. Au cœur de cette architecture, le MediaGX, processeur à base de 5x 86, n'est plus l'unique instrument de la réussite : Cyrix lui a adjoint un "chipset compagnon", le 5510, qui assure la gestion du son et des bus, tandis que le MediaGX intègre le contrôleur de mémoire et l'affichage vidéo. Tout cela est rendu possible grâce à une technique logicielle, le VSA (Virtual System Architecture), qui joue le rôle de driver et assure la compatibilité avec Windows 95.

Il s'agit donc bel et bien d'un nouveau type de carte mère que l'on pourra bientôt trouver chez nos assembleurs préférés et dont les constructeurs sont aujourd'hui Patung, FIC, Compaq et GVC.

## Une architecture optimisée

Faute d'avoir pu nous procurer ces éléments en kit, nous avons testé le MediaGX dans la configu-

ration commercialisée par Cibox, l'autre intégrateur à avoir lancé ce qu'on peut appeler à juste titre "la première offre multimédia grand public digne de ce nom". Mais, me direz-vous, et les offres à base de Pentium 100 ou 133 qu'on voit actuellement fleurir en grande surface pour 6 à 8 000 francs ? Une analyse un peu poussée de ces configurations révèle rapidement la faiblesse de leurs composants et prouve, une fois de plus, qu'un simple "Intel inside" ne suffit pas à faire de bonnes machines. Le MediaGX est à l'origine de machines homogènes et performantes qui, pour un même prix, proposent de bien meilleures performances. Explication rapide : les configurations à base de Pentium sont limitées à 66 MHz dans leurs échanges entre processeur central et carte vidéo ou Ram. D'où la nécessité d'une mémoire-cache. Dans la technologie Cyrix, au contraire, les deux instructions majeures du VSA (XpressRam et XpressGraphics) permettent d'intégrer directement le contrôleur de mémoire et la vidéo au sein même du MediaGX. Les échanges se font donc à la fréquence du processeur (soit 120 ou 133 MHz).

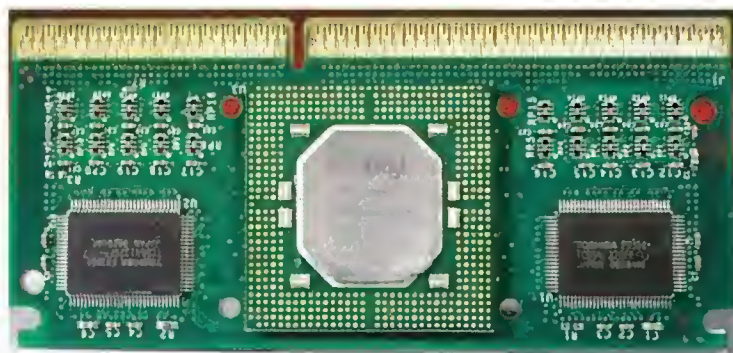
Et, du coup, le besoin en cache de niveau 2 disparaît.

Le Cibox GX 120 MHz que nous avons testé est en effet plus qu'enthousiasmant : ses capacités multimédia égalent celles d'un Pentium 133 parfaitement configuré (comprenez un P133 exploité au mieux de ses capacités, ce qui est assez rare).

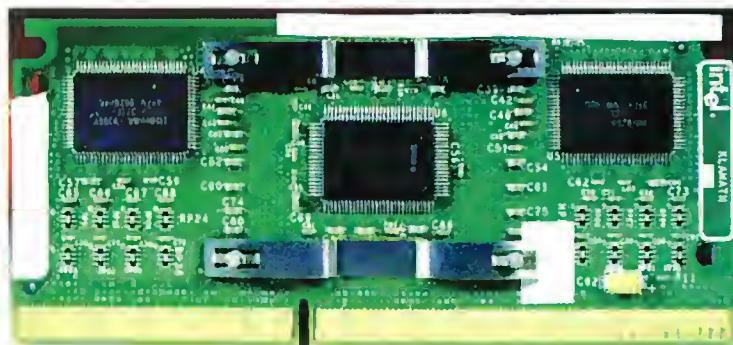
## Le miracle 3Dfx

Toutes les applications bureautiques et les jeux en 2D, 3D isométrique et S-VGA tournent parfaitement. Et comme on dispose d'un bus supplémentaire (au choix : ISA ou PCI), il suffit d'ajouter une carte modem sur l'un pour en faire un parfait NC (Network Computer), ou bien une carte 3Dfx sur l'autre pour le transformer en vraie petite machine d'arcade, la carte prenant alors totalement en charge l'affichage. Résultat des courses : une fluidité parfaite sur Tomb Raider, Quake OpenGL, etc. Que demander de plus ? Que Cibox travaille sérieusement à développer son interface télévision pour que l'on puisse enfin acheter un ordinateur de qualité à un prix décent.

Reste une inconnue : Intel laissera-t-il tous ces beaux rêves se réaliser ? À l'heure où sont annoncés les premiers Overdrive pour Pentium MMX, (un simple coup de mar-

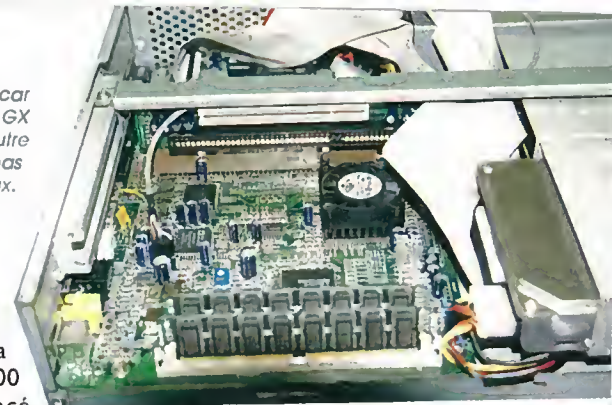


Les deux faces du Slat One d'Intel, telles que nous les avons récupérées sur le turbulent site Tam's Hardware Guide.





L'architecture bien aérée, car entièrement intégrée, du Cibox GX permet de lui adjoindre une autre carte sans problème. Mais pas deux.



keting visant, si besoin était, à faire parler un peu plus du MMX), l'avenir du PC est peut-être en train de se jouer. À peine plus loin, Klamath, le prochain processeur d'Intel dont nous avons déjà parlé dans notre dossier MMX du mois dernier, crée le véritable événement. Annoncé sous son nom définitif de Pentium II, ce Pentium Pro MMX devrait abandonner les sockets 7 et 8 chers à nos bons vieux Pentium et Pentium Pro pour s'enficher sur un slot de type nouveau : le Slot One. Cette nouvelle technologie 100 % Intel devrait être adoptée ensuite par toutes les générations de processeurs à venir. Seul hic : le socket 7 n'est pas de technologie Intel, ce qui permet à tout le monde d'explo-

ter ses spécificités, tant les constructeurs de processeurs comme AMD ou Cyrix que les constructeurs de cartes mères. Le Slot One, en revanche, placerait tout ce joli petit monde sous contrôle Intel...

## Intel sue dans ses sockets

Qu'en est-il de l'avenir du socket 7 ? C'est ce pour quoi Cyrix et AMD sont justement en train de se battre. L'architecture actuelle des PC est loin d'être morte, parce que loin d'être complètement exploitée. Des efforts de rationalisation au niveau des

processeurs, associés à un nouveau chipset qui permettra de monter la fréquence des bus à 100 MHz (le chipset annoncé par AMD pour la sortie de son K6), combinés sans doute avec de la SDRAM ultra-rapide ainsi qu'un nouveau contrôleur pour disque dur, tout cela devrait permettre d'exploiter encore longtemps le large parc installé de sockets 7. Cette stratégie présente bien des avantages, puisqu'elle permettrait d'offrir des performances supérieures, accessibles à un prix inférieur, tout en exploitant une architecture répandue et éprouvée. Mais l'idée ne semble pas convaincre Intel, lequel est même allé jusqu'à

essayer de faire fermer un site Internet dont l'auteur s'exprimait un peu trop librement à son goût, chiffres et infos de première main à l'appui. Signe qu'il y a quelque chose qui cloche, dans le petit monde du PC. Enfin, rassurez-vous : devant la mobilisations des visiteurs dudit site, Intel n'a pas mis ses menaces à exécution. On ne saurait d'ailleurs trop vous conseiller d'aller y faire un tour : ça s'appelle Tom's Hardware Guide, et c'est bourré d'infos !

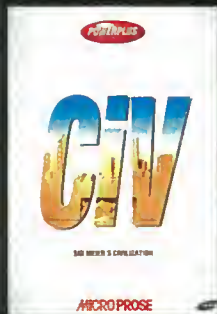
(<http://sysdoc.pair.com/klamath.html>)

Pos faux, les éditeurs : une fois qu'un produit a fini son cycle de vie normal, qui varie entre un mois et un an - voire davantage selon les titres -, quoi de plus simple que d'en presser quelques milliers de CD-Rom pour lui donner une deuxième jeunesse ? Virgin I. E., avec sa gamme budget White Label, a recommencé il y a deux ans et demi à créer l'événement autour de titres anciens. Aujourd'hui, ils sont huit, éditeurs comme distributeurs, à proposer leur gamme petits prix. Bref, voici le moyen idéal de vous constituer une ludothèque de référence pour des prix allant de 79 à 149 francs selon les gommes et les titres. L'intérêt, c'est que tout cela tourne merveilleusement bien sur une machine telle que le MedioGX.

Concrètement, cela signifie-t-il qu'il suffit d'attendre un peu après la sortie d'un jeu pour le voir apparaître sous un tel label, au tiers ou au quart de son prix de lancement ? Pas systématiquement : d'abord, il faut que l'éditeur ou le distributeur du jeu en question propose une gamme à bas prix. Ensuite, même chez les éditeurs en question, tous les jeux ne sont pas réédités. C'est un phénomène qui touche principalement deux types de titres : les hits et les flops. Pour les hits, la patience s'impose : de un à deux ans après leur sortie, ils seront peut-être disponibles au rabais. Quant aux flops, qui ne sont pas forcément des doubles mois n'ont pas rencontré le succès escompté, ils intègrent les collections économicques entre six mois et un an après leur sortie.

Bref, voici notre petite sélection à l'usage des joueurs désireux de découvrir les grands moments de l'histoire du jeu vidéo. Quant aux "vieux" joueurs, ils y trouveront aussi une occasion de passer avantagusement des disquettes aux CD-Rom.

Parus chez Electronic Arts (Classics, 99 F)  
NHL 96, PGA European Tour, FIFA 96, Crusader No Remorse, Magic Carpet II, Speed Haste, Bloforce, Fade to Black, Wing Commander III, Ultima Underworld I & II, Syndicate, Little Big Adventure, System Shock



Parus chez Microprose (Power Plus, 99 F)  
Grand Prix Manager, X-Com Terror From The Deep, Sid Meyer's Civilization, Transport Tycoon, F-14 Fleet Defender, Railroad Tycoon Deluxe, UFO Enemy Unknown



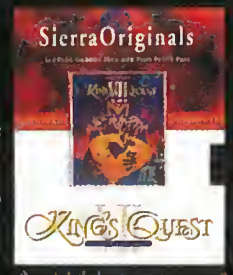
Parus chez Eidos (Klax, 79 F)  
Sheishock, Buried In Time, Under a Killing Moon, Witchaven II, Links Golf, Red Baron, F-15 Strike Eagle 2, Rise of the Triad, L'Enigme de Maître Lu, Journeyman Project Turbo

## Les petits prix des éditeurs



Parus chez LucasArts (LucasArts Collection, de 79 à 149 F)  
Tie-Fighter CD Collector, Full Throttle, Dark Forces, X-Wing CD Collector, Rebel Assault, Day of the Tentacle, Monkey Island 2 : The Chuck's Revenge

Parus chez Sierra (Sierra Originals, 99 F)  
Command : Aces of the Deep, Torin's Passage, King's Quest 7, Shivers, Betrayal at Krondor, Aces Over Europe, Outpost, Leisure Suit Larry 6, Space Quest 6, Goblins 3, Lost In Time



Parus chez Ubi Soft (Collection Classique, 99 et 149 F)  
Werewolf, Settlers, Dragon Lore, Megarace, Steel Panthers, Panzer General II, Rally, Jagged Alliance, Heroes of Might & Magic, Jewels of the Oracle

Parus chez Virgin IE (White Label, 99 F)  
Congo, The Eleventh Hour, Dune 1 & Dune 2, Civil War, Screamer, Lands of Lore, Creature Shock, Conspiracy, Hand of Fate, Kyrandia 3



Parus chez Acclaim & Interplay (Blackmarket, 99 F)  
D, Frankenstein, Virtual Pool, Descent, Dungeon Master II



Plus qu'un simple joujou  
destiné aux hobbyistes,  
Internet devient un outil de  
communication mondial,  
un média à part entière.  
Bien sûr, cela peut vous  
sembler évident,



# Surfo la pu le net vu à la

mais combien de gens  
ont aujourd'hui accès au  
réseau des réseaux ?  
certes, le taux d'équipement  
progresses, mais comme toute  
nouvelle technologie,  
le Net est lent à toucher  
le grand public.

Par Morgan



Le grand public, c'est aussi votre grand-mère qui vous demande de venir chez elle régler ses chaînes sur sa nouvelle télé couleur (on se demande d'ailleurs bien pourquoi : elle ne regarde que TF1). Ce sont aussi les utilisateurs qui ne font pas la différence entre mémoire du disque dur et mémoire vive d'un ordinateur (il y en a !).

Loin de moi l'idée de me moquer du néophyte ou d'exacerber l'esprit de caste des adeptes de la micro. Que l'informatique touche le grand public est une bonne chose. C'est le signe qu'il constitue un véritable progrès technologique, et le plus grand réseau du monde, pour mériter son nom, a tout intérêt à passer le cap de la confidentialité. Alors, comment inciter Monsieur et Madame Tout-le-monde à venir surfer sur le Web ?

Premier problème, il faut un ordinateur équipé d'un modem. Un Mac ou un PC, ce n'est pas donné, et l'accès à Internet justifie difficilement à lui seul un tel investissement. Ensuite se pose la question de la configuration : TCP/IP, codes bizarres, connexion qui ne fonctionne jamais, Compuserve, provider privé, etc. Tout cela échappe aux non-initiés et c'est bien normal. Enfin, il faut des tas de logiciels pour surfer, mailer, newsgrouper et autres. Cela coûte encore des thunes... et quelques galères.

## Technologie et grand public ?

Des solutions commencent à voir le jour. Infonie, par exemple, a montré la voie en proposant un kit soi-disant "plug and play". Mais il faut toujours disposer d'un PC ou d'un Mac.

Aujourd'hui, la démocratisation du Net franchit une nouvelle étape : Sony et Magnavox/Philips lancent le Web TV. Le concept est archi simple. Une sorte de décodeur (façon Canal+) se branche sur la télévision. À l'intérieur, un modem 33 600 et un processeur Risc 64 bits cadencé à 112 MHz gèrent l'accès au réseau. L'installation prend trois minutes, montre en main, et fonctionne sur tout type de télé. À ce boîtier-décodeur s'ajoutent une télécommande fort bien conçue et un clavier infrarouge. Et pof, ça y est, on est dans son salon en train de surfer le Net, les pieds en éventail. L'interface de l'ensemble est à la fois fonctionnelle et agréable. Et l'idée est assez géniale.



# ns pendant b, ou télôche



La tarification mensuelle est d'environ 110 francs (19 \$\*), ce qui reste raisonnable, et le boîtier de connexion coûte 1 800 francs (320 \$\*). Deux modèles, l'un de Sony et l'autre de Philips, sont proposés. Mais hélas, si le Web TV prétend offrir un accès total au Net, la réalité est plus restrictive. Tout d'abord, le fait de ne pas être relié à un ordinateur rend impossible le téléchargement ou l'envoi des fichiers. Et le FTP n'est donc pas accessible. Les newsgroups ainsi que les jeux on-line sont eux aussi absents du lot. L'accès se résume donc à un browser propriétaire du genre Netscape pour accéder aux pages Web ainsi qu'aux services proposés par Web TV (télé, radio, sports, voyages, etc.). Précisons que ce bouquet de services évolue sans cesse et que les upgrades se font automatiquement. L'accès aux e-mails est compris dans l'abonnement. C'est donc à une version simplifiée mais efficace d'Internet que l'utilisateur de Web TV a accès.

**110 francs par mois  
ophtalmo non compris**



Le Web TV souffre cependant de deux lacunes. La première concerne l'affichage des pages HTML. Prévu pour être visualisées sur un écran d'ordinateur, ces pages, en 544x384 et 72 dpi, sont d'une définition telle que la lisibilité des textes sur une télévision peut être difficile. De plus, toutes les fonctionnalités supplémentaires de votre browser (Java, Shockwave, multifenêtrage, et ActiveX) ne sont pas gérées, à l'exception des fichiers MIDI.

L'autre problème est qu'il n'est pas possible, pour le moment, de saisir une adresse et de s'y rendre. Pour accéder à une page, il est indispensable de passer par l'un des deux logiciels de recherche intégrés (Yahoo et Excite). Du coup, l'accès à une page précise ou plus personnelle peut être fastidieux. En revanche, un carnet d'adresses très bien géré compense en partie ce défaut. Bref, le Web TV est une innovation géniale qui permet d'accéder à l'essentiel du Net à moindre coût. Il est évident que cette technologie va s'améliorer (notamment en ce qui concerne la lisibilité à l'écran). Même si le prêt du décodeur aurait constitué une solution plus intéressante pour l'utilisateur et permis d'améliorer le hardware au fur et à mesure, le Web TV est un outil de qualité qui mérite toute votre attention.

\*Prix constatés aux États-Unis depuis octobre 1996.





# NET NEWS

Le futur des jeux passera par le réseau. Une lapalissade, vu qu'on est déjà en plein dedans : regardez autour de vous. Comme promis, nous décortiquons ce mois-ci Pod en réseau. Pour faire bonne mesure, un tombereau de niouzes sur les futurs hits du et un petit coup de projecteur sur Netstorm, dont le concept est plutôt original – plus que le titre, en tout cas.

Par toute l'équipe

## Le OuaiB Joystick a 6 mois !

Au programme : tests des jeux en avant-première, téléchargement des meilleures démos, donnez votre avis sur le Forum et jardinez avec nos copains les trappeurs canadiens. Comment ça, vous êtes pas encore venu nous voir ?

[www.joystick.fr](http://www.joystick.fr)



## Planetary Raiders



ICI (Interactive Creations Inc.), les développeurs du déjà célèbre Warbirds, récidivent dans la simulation d'engins volants pour Windows 95 et PowerPC : Planetary Raiders utilise le même genre de moteur que Warbirds, mais se déroule dans l'espace. Au milieu d'un système solaire aux ressources épuisées, des centaines de joueurs vont s'affronter au sein de sociétés et autres corporations en vue de dominer l'espace. Tous les rôles sont possibles : mercenaire, pirate, membre de guilde ou d'escadron, transporteur indépendant ou directeur de station orbitale. Les vaisseaux sont customisables à volonté et évoluent dans un univers 3D temps réel très léger qui permet à Planetary Raiders de tourner sur toute config à partir du 486 DX2/66. "Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une connexion Internet et du désir de dominer l'univers." Bref, il ne vous reste plus qu'à aller télécharger la bêta-version sur <http://www.icigames.com/pr/>



## Rolemaster : Magestorm



Créée par Interworld Productions, Rolemaster : Magestorm s'affirme d'emblée comme un RPG pur et dur, basé sur le système Rolemaster, cette version encore plus élaborée et plus compliquée de MERP, de Iron Crown Enterprises. Rolemaster : Magestorm propose des parties pouvant compter jusqu'à 50 joueurs simultanés, plusieurs aventures pouvant se dérouler en parallèle. Vous avez le choix entre quatre classes de personnages qui évolueront dans un environnement 3D haute résolution. La version bêta testable de 9 Mo est à télécharger sur <http://www.home-world.net/games.html>. Vous y trouverez également d'autres démos et versions bêta.





# Sans oublier le Mac



Les possesseurs de Macintosh sont proportionnellement beaucoup plus connectés que les autres ("c'est par manque de jeux off-line, hin hin hin !" Qui a dit ça ? Bon tant pis, tu devras passer un week-end à la convention Star Trek avec Tiberius, oui, je sais, c'est cruel), voici donc un jeu de rôles multijoueur pour eux. Avalia, en l'occurrence, est un projet qui semble plutôt ambitieux : une gamme de personnages étendue permet d'incarner, outre les classiques guerrier, voleur et magicien, un barde ou un marchand. L'environnement du jeu est customisable à plus d'un titre : dans l'apparence de votre personnage (on peut importer des fichiers personnels), dans la gamme de vos sorts (vous définissez vous-mêmes vos propres sortilèges), dans votre choix de vie (vous pouvez aussi bien vous fixer une mission guerrière que décider de vous rendre utile au quotidien en ouvrant une taverne ou une boutique). Bref, tout est possible, même de jouer off-line ! En effet, Avalia propose également une quête solitaire d'une centaine d'heures. Il peut également se jouer via AppleTalk à quatre personnes ou bien sur Internet, avec des centaines d'autres joueurs, sur le serveur de Games-Online <http://www.games-online.com>. Vous en trouverez une bêta-version d'environ 5 Mo sur <http://www.avalia.com/>



# Ça bouge chez Realms Network



Lords of Empyria est un jeu de rôles/aventure qui propose 7 mondes, 16 peuples de culture différente, 156 lieux à visiter et 63 quêtes à mener. Il suffit de choisir sa classe pour partir affronter les quelque 400 types d'ennemis et les 300 NPC (Non-Player Characters). Lords of Empyria peut se jouer seul, comme en multijoueur dans les "Empyrian Arenas". Attendu pour très bientôt en version définitive, il est déjà téléchargeable en version bêta sur le site de l'éditeur <http://www.realmsnet.com/>. Vous trouverez également des informations sur les autres projets de Realms Network : Barbaria (été prochain), Enigma (automne) et Microcosm (Noël 97).



# La "Zone" de Microsoft se relooke

Le serveur de Microsoft dédié au multijoueur, la MS Internet Gaming Zone, s'est offert un ravalement complet. C'est peut-être l'occasion d'aller y faire un tour, d'autant qu'il est complètement gratuit. Comme quoi, on a beau dire, Billou n'est pas si mauvais bougre. Il nous offre une zone classique, avec huit petits jeux d'arcade vieux comme mes robes, une ZoneMatch pour les jeux Windows 95 comme, au hasard, Monster Truck Madness, et une ZoneLAN, pour les jeux DOS jouables en réseau local. Une sorte de Kali gratuit, quoi. <http://www.zone.com/>

# Arcade fun en shareware



Hover Race, développé par le Canadien GrokkSoft Interactive Entertainment, se veut le premier shareware on-line dédié au plaisir multijoueur. En effet, pour une fois, tout est gratuit : pas de facturation au temps et un programme en libre téléchargement. Avec, à la clé, un forum de rencontres pour créer ou trouver sa partie et un univers tout en 3D très léger (moins de 3 Mo à télécharger), qui tourne sur les plus petites configurations. Alors en route pour affronter vos concurrents aux commandes d'un hydroglisseur ! <http://www.grokksoft.com/>



# Portage on-line un métier d'avenir



Aries On-line Games, filiale de Kesmai Corporation (elle-même filiale de la News Corporation du tentaculaire Rupert Murdoch), fournit aux éditeurs et aux développeurs de jeux toute une panoplie d'outils et de technologies leur permettant le portage de leurs produits on-line. À leur palmarès : Air Warrior, Air Warrior II, Online Casino, Harpoon Online, Legends of Kesmai, MultiPlayer BattleTech : Solaris, Stel-



lar Emperor, Jack Nicklaus 4 Online, WatchWord, ainsi que toute une série de jeux de plateau et de cartes. Tous ces titres sont exploitables en multijoueur sur l'URL <http://www.kesmai.com/>, ainsi que sur sept réseaux propriétaires tels que America Online, Prodigy ou CompuServe. Tous serveurs et tous titres confondus, Aries serait le premier à avoir dépassé le million d'heures de connexion payantes mensuelles (!). Les actuels partenaires de développement d'Aries s'appellent Accolade, Discovery Channel Multimedia, Twentieth Century Fox, Interactive Magic, Interactive Broadcasting, Masque Publishing, Vor Technologies et Kesmai Studios.

# Empiriana



Infinite Realms Online Entertainment propose aux bêta-testeurs du monde entier le téléchargement d'Empiriana, son jeu de rôles multijoueur on-line pour Windows 95. Ce monde fantastique médiéval tout en 3D, extensible à l'infini, vous permet d'explorer de sales donjons et de combattre plein de dragons et autres bestioles du même genre. L'aventure, quoi. Avec la panoplie d'armes qui va bien, une histoire sous-jacente, la possibilité de créer des équipes de 6 joueurs et tout un tas d'autres potentiels à découvrir d'urgence. Pour en savoir plus, s'inscrire et télécharger gratuitement les 6 Mo du logiciel.

<http://www.inrealms.com>







RESEAU

Développeur : Ubi Soft

Configuration : P133 minimum

recommandé : P133 + 3Dfx

Serveur : [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)

# Pod



**Nous avons pu mettre la main sur une version quasi finale de Pod 2.0 multijoueur. A l'heure où nous bouclons, toutes les fonctionnalités Internet ne sont pas implémentées, mais nous vous indiquons quand même la marche à suivre. Eh oui, on est comme ça, à Joy. En attendant que des serveurs spécialisés se mettent en place, on s'est bien défoulé en faisant une mémorable partie en réseau local.**

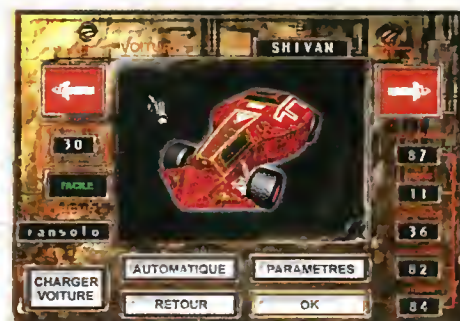


Pour jouer à Pod en local, c'est très simple : il suffit de disposer de plusieurs ordis en réseau IPX (ou TCP/IP si vous succombez à la mode Intranet). Dans le menu multijoueur, on sélectionne Réseau puis on crée une nouvelle session (bouton Ajouter). Les autres joueurs se rallieront ensuite à la partie ainsi créée. La personne qui a initialisé la session pourra en outre ajuster la flopée d'options proposées par le programme : course simple, course en championnat (on peut faire sa propre liste de circuits), on pourra utiliser des voitures et des circuits non intégrés au jeu en standard (voir plus loin), classement par points ou en fonction des temps réalisés... Les paramètres les plus importants sont la gestion des dommages et la difficulté. En mettant la difficulté au maximum, les voitures pourront pousser des pointes au-delà des 350 km/h (ce que nous vous conseillons impérativement). Bref, devant tant de choix, ça serait un comble de ne pas trouver chaussure à son pied, ou plutôt à son Pod. Le menu suivant est certainement le plus décisif. Vous y choisissez votre caisse et surtout vous pouvez régler les paramètres du bolide. Comme dans un jeu de rôles, vous répartissez vos points entre les différentes caractéristiques : accélération, freins, adhérence, braquage, vitesse. Des rumeurs prétendent que Lord Casque Noir

met les freins à zéro et concentre tout sur la vitesse. Vu comme il nous a "largués" à Pod, on est enclin à faire de même. Attention, vous n'avez que quelques secondes (au bon vouloir du "chef de session") pour customiser votre suppositoire atomique. Ne vous endormez pas !

Et c'est parti. Que dire d'une course en réseau, sinon que c'est dix fois plus marrant qu'en solo ! On se tire la bourre, on se coince contre les bordures, et les raccourcis cachés dans chaque circuit ajoutent encore du piment à la chose... Quel dommage de ne pouvoir larguer des mines ou mitrailler les autres pilotes ! Ce sera peut-être pour Pod 2. Le vrai reproche que l'on peut formuler est ce que j'appelle "l'effet yo-yo". En réseau, la position des voitures étant rafraîchie moins rapidement que l'affichage, les bolides concurrents avancent et reculent comme s'ils étaient conduits par des bégues. Ça ne nous a pas empêchés de bien nous amuser, remarquez.

En revanche, j'ai un peu peur pour le jeu via Internet. Avec le lag supplémentaire, la jouabilité risque d'en prendre un coup. Nous n'avons pas testé ce point, car il n'y a pas de serveur dédié



Pod à ce jour (on pourra jouer via Kali dans peu de temps). On pourra aussi configurer sa bécane comme serveur Pod, ça fonctionnera grosso modo comme Quake Server. Mais laissons la mayonnaise prendre, et rendez-vous le mois prochain pour un complément d'infos.

Sinon, allez faire un tour sur le Web Ubi [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr). D'abord, vous pouvez télécharger la démo de Pod (versions Pentium, MMX et 3Dfx). Deuxio, il y a de nouveaux circuits et de nouvelles caisses. Troizio, on peut mailer à Ubi un fichier DXF de la bagnole qu'on aura au préalable modélisée avec son soft de 3D préféré (les meshes doivent comprendre moins de 60 faces, sans les roues). Tous les mois, deux voitures, dûment sélectionnées, seront intégrées à Pod et disponibles en téléchargement. Si c'est pas interactif, ça ! Quaterzio, visitez le bar des routiers de lo, même si votre fierté risque d'en prendre un coup. C'est là que sont répertoriés les temps des meilleurs joueurs du monde. On peut également télécharger les meilleurs ghosts pour s'entraîner. Houla, je sens qu'il va y avoir de l'arsouille dans l'air.






# TOUT INTERNET

➡ **77<sup>FTTC</sup> par mois\***

**Connexions illimitées  
Services compris !**

**Rejoignez CLUB-INTERNET**

([www.club-internet.fr](http://www.club-internet.fr))

  
286 29075811 MP  
08/02/96 08/02/98  
M. CHARLES DUFFAY

**OFFRE D'ESSAI**  
Gagnez 1 kit gratuit et  
1 mois d'abonnement sur  
3615 GROLIER  
(offre réservée aux  
500 premiers appels\*).  
\*1,29FTTC/mn

Découvrez en français les ressources de l'Internet  
dans un environnement simple et convivial.

Pour 77 F<sup>TTC</sup> par mois\*, connexions illimitées, vous  
profiterez de l'expérience éditoriale d'Hachette et  
du savoir-faire technologique de Matra :

- un point d'accès à Neuilly sur Seine jusqu'à 56000 bds  
si votre équipement le permet
- un accès national via le kiosque 08 36 01 13 13  
(0,25 F<sup>TTC</sup>/mn maximum)

Pour vous abonner, appelez le :

➡ **01 46 46 46 56**

Le service le plus simple s'appelle CLUB-INTERNET.

**[www.club-internet.fr](http://www.club-internet.fr)**

\* Hors coûts téléphoniques

**HACHETTE :net**  
LE MEILLEUR DU NET

**8 CLUBS  
THEMATIQUES**



**DES SERVICES  
PRATIQUES**



**ASSISTANCE  
TECHNIQUE  
7 jours / 7**

**5,2 Mbits  
de bande passante**

**onze**  
internet  
**ELLE MATCH**  
**PHOTO  
PREMIERE ...**



GROLIER INTERACTIVE



Sur PC CD-Rom

Développeur : Titanic Entertainment

Distributeur : Activision

Sortie prévue septembre 1997

# Netstorm

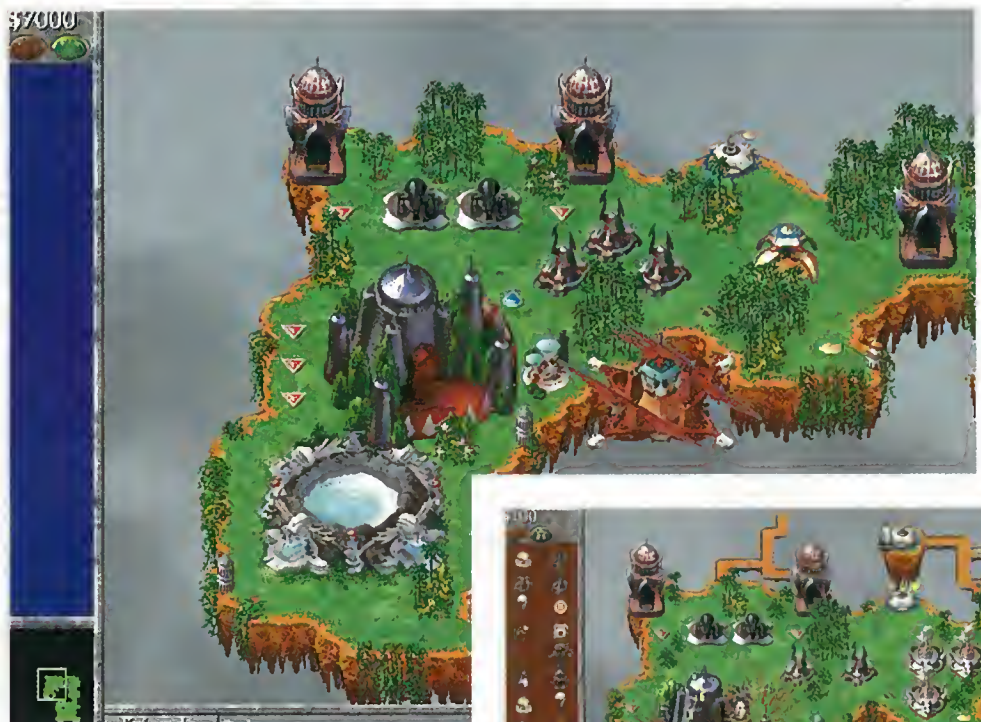


On se tient par la main, on se serre les coudes, et on fait des efforts d'imagination ensemble, allez hop : imaginez, donc, des îles qui flottent dans les airs, dans les nuages. Des portions de terre, arrachées d'on-ne-sait-où, qui ne reposent sur rien et se promènent comme ça, nonchalamment dans les cieux. Imaginez-les bien fort.

Maintenant imaginez-les couvertes de machines infernales, de canons et d'engins de mort en tout genre. Imaginez-les guerroyant contre d'autres îles flottantes tout aussi belliqueuses, pour le pur plaisir de s'entre-déchirer, et pour se piquer des bouts de terre et devenir toujours plus grosses. Si vous avez tout cela bien en tête, bien propre devant vos yeux – qui sont charmants –, alors vous avez un bon avant-goût de Netstorm. Ça s'appelle comme ça.

## LE MONDE IMPITOYABLE DU RÉSEAU

Même si Netstorm permet de jouer en réseau, ou en duel via une connexion modem directe, ou même en solo pour s'entraîner dans des niveaux



spécialement dédiés à l'apprentissage, c'est avec la connexion Internet que le jeu prend toute son ampleur. Les programmeurs de Titanic Entertainment, auteurs du jeu (voir encadré), mettent en effet en place un serveur fait tout exprès pour jouer à Netstorm. La chose est aujourd'hui courante, mais cette fois, le serveur s'annonce particulièrement malin. Ainsi, il gère le flux des joueurs connectés, pour les balancer à droite à gauche, dans divers cieux afin qu'ils s'affrontent sans se marcher sur les pieds. Ce tri automatique s'opère en prenant en compte le grade atteint



par les joueurs, l'ampleur de leur territoire et le nombre d'îles conquises. En effet, un joueur qui, dans une précédente partie, a gagné une bataille contre d'autres joueurs, montera d'un cran dans la hiérarchie netstormienne. L'avantage est qu'on se bat toujours contre d'autres joueurs de force à peu près égale. Comme ça, pas d'injustice.

Rien de bien révolutionnaire me direz-vous, sauf que le serveur de Titanic gère ces classements tout seul comme un grand. Il stocke toutes les infos concernant les joueurs. Ainsi, impossible de tricher, impossible de faire une partie, de se déconnecter, de bidouiller les infos de son passé et de se reconnecter pour en profiter : le serveur détecte automatiquement les petits tricheurs. Les compétitions seront, ainsi, bien plus acharnées.

## Titanic Entertainment

Les auteurs de Netstorm sont loin d'être des débutants. Les membres de Titanic Entertainment, la boîte qui développe le jeu pour Activision, sont en effet issus d'Origin et ont bossé sur des titres aussi prestigieux qu'Ultima 7 et 8, Privateer, Crusader No Remorse, Bioforge, Wing Commander et, bien sûr, Ultima Online. Leur intérêt pour les jeux dédiés au Net est allé grandissant, mais, malheureusement, Origin n'avait de priorité que pour le jeu Online de Richard Garriott. Du coup, en 1995, Ken Demarest est parti d'Origin avec quelques-uns de ses collègues pour fonder Titanic Entertainment, et se concentrer sur Netstorm. Le jeu arrive cette année, et il nous a bien plu, ma foi. ([www.titanic.com](http://www.titanic.com))



ENFIN DISPONIBLE EN  
VERSION FRANÇAISE

# CAPITALISM

BIENVENUE DANS  
L'UNIVERS IMPITOYABLE  
DE LA FINANCE



LA PRESSE PC EST UNANIME !

GEN 4 - février 97 ★★★★★ HIT

Il est indéniable que CAPITALISM est un jeu vraiment passionnant et très bien réalisé.

GÉNÉRATION PC - mars 97

Voici le produit idéal pour vous, à la fois très réaliste, complexe et «bougrement» convivial.

MON PC MULTIMÉDIA - février 97

Cette gestion économique d'une grande finesse fera de vous un patron heureux.

SVM MULTIMÉDIA - février 97 ★★★★★

Une simulation économique pure et dure.  
Aussi captivante que Diablo, angoissante que Quake  
et dure qu'Alerte Rouge.

DISPONIBLE POUR PC : AVRIL 97  
DISPONIBLE POUR MAC : MAI 97

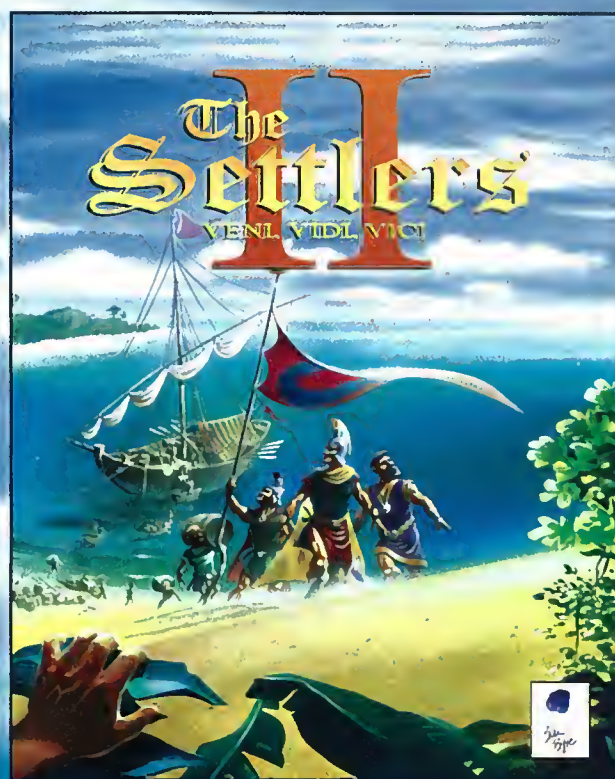
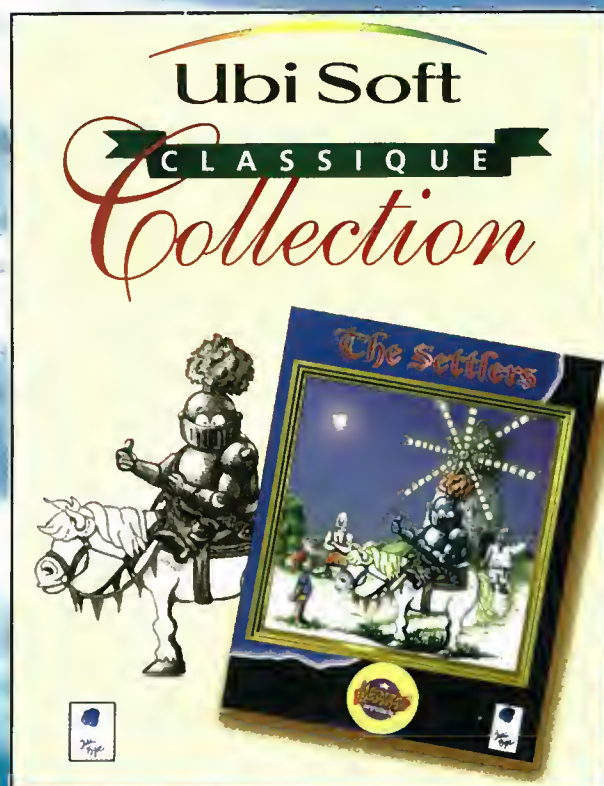
Version Française

PC/MAC CD ROM





# DECOUVREZ LA QUALITE BLUE BYTE !



VOUS VOUS SENTEZ L'AME  
D'UN MERCENAIRE ? PLONGEZ  
AU COEUR DE L'ACTION  
ET DECOUVREZ LE MONDE  
ENVOUTANT D'ARCHIMEDEAN  
DYNASTY, L'UN DES JEUX  
D'ACTION/SIMULATION  
LES PLUS PLEBISCITES PAR  
LA PRESSE :

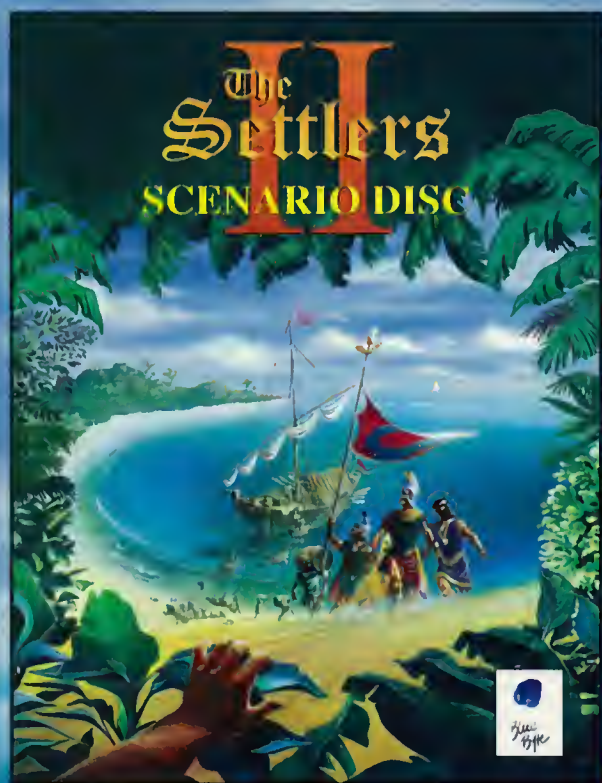


Gen d'Or : \*\*\*\*\*  
PC Fun : 17/20  
CD Loisirs : 18/20

PC Team : 93%  
Joystick : 88%  
Trophée du 8<sup>e</sup> Art 1997

Tous ces titres sont disponibles en version  
française intégrale sur PC CD-ROM





QUE VOUS SOYEZ UN STRATEGE  
 AVERTI OU QUE VOUS PREFERIEZ  
 L'ACTION, LA GAMME BLUE BYTE  
 EST FAITE POUR VOUS !  
 VOUS REVIEZ DE DOMINATION ?  
 ATTENTION, LES SETTLERS VONT  
 VOUS RENDRE FOU !



«Le moteur graphique d'Archimedeaun Dynasty est le meilleur jamais réalisé...  
 Bref c'est du délire, du génie, du grandiose...» Génération 4

«Graphisme et animations superbes, scénario béton, action non-stop,  
 tout y est...» PC Team

«Préparez vos bouées, vous allez être submergé de  
 bonheur par le nouveau soft de Blue Byte.» CD Loisirs

Attention !  
 Bientôt chez votre  
 revendeur une série  
 limitée à prix malin  
 avec un porte-clés  
 en cadeau.

<http://www.ubisoft.fr>





Tous les mois, Joystick se penchera désormais sur ceux qui ont fait et font des jeux vidéo ce qu'ils sont aujourd'hui, sans se soucier de savoir s'ils sortent un jeu en ce moment. Un peu comme à "Taratata", au début. Ce mois-ci, nous voyageons dans le temps en compagnie de Sid Meier, l'un des développeurs les plus populaires de la planète, qu'on ne présente plus, et auteur de nombreux jeux cultes.

# Sid Meier

## Le vétéran du jeu vidéo

"L'arrivée d'Internet dans le monde des jeux vidéo est aussi importante que l'arrivée des jeux sur ordinateur, à l'époque où les jeux de plateau étaient rois".

Sid Meier est l'un des vétérans de ce milieu, et commet ses doux crimes de programmeur de jeux depuis le tout début des années 80. Sid est si populaire, qu'on le traite pratiquement comme on traite les grands réalisateurs du cinéma, en associant son nom à ses œuvres jusque sur les boîtes des jeux (Sid Meier's Pirates I, Sid Meier's Civilization...). Ses jeux les plus célèbres sont sans conteste Civilization I et II, qui ont ruiné les vies sociales, sentimentales et professionnelles de bon nombre d'entre nous. Si vous dites à Sid Meier que vous êtes une de ses victimes, il vous lâchera un sourire, et l'air un peu gêné, tentera peut-être de détourner la conversation. "Civilization était inspiré du jeu de plateau original, bien sûr, un peu par Sim City, par Empire aussi, ainsi que par quelques-unes de mes idées. Nous avons essayé de lui trouver un nom différent, mais sans en trouver un meilleur que celui du jeu de plateau. Tant pis si le nom était déjà déposé, nous nous sommes arrangés avec Avalon Hill."

### LES ORDINATEURS AU LYCÉE

Sid Meier est un homme extrêmement charmant, très calme et posé. Mais c'est aussi un joueur acharné. "J'ai toujours adoré les jeux. Tout gosse, je jouais aux jeux de plateau ou de stratégie. Je me suis mis aux ordinateurs au lycée. C'était le seul moyen, on n'avait pas encore d'ordinateur à la maison. C'est là que j'ai commencé à étudier la programmation." Pour sûr, sans avoir vu ses carnets de notes de l'époque, je ne doute pas que le jeune Sid

ait été déjà bon à tapoter sur les ordinateurs du lycée. Après ses études, Sid se met à programmer dans le milieu professionnel, tout en gardant une passion pour les jeux en tout genre.

"Quand l'Atari 800 est sorti, je me suis dit qu'il était grand temps de combiner mes hobbies avec ma profession. J'ai commencé à écrire des jeux pour m'amuser. Un an ou deux ans plus tard, j'ai rencontré Bill Stealey avec qui j'ai fondé Microprose. Il s'occupait du marketing, des ventes, et moi de la programmation et de la création des jeux." Le succès est quasi immédiat, et Sid Meier aligne les coups d'éclats sans interruption : F-15 Strike Eagle, premier simulateur de combat digne de ce nom (qui lancera une mode) ; Silent Service, premier jeu de sous-marins ; Pirates I, qui mêle aventure, action et jeu de rôles ; et autres Railroad Tycoon ou Civilization jusqu'au tout récent Magic : the Gathering.

### DE MICROPROSE À FIRAXIS

"Je préfère passer du temps à réfléchir aux jeux, plutôt qu'à la gestion d'une société, son financement et ses réunions. L'année dernière m'a semblé le bon moment pour quitter Microprose et fonder, avec quelques amis, une autre société qui pourrait se concentrer à nouveau sur la réalisation des jeux." Adieu Microprose, donc, et va pour Firaxis, la nouvelle société qu'il crée en juin 96 avec deux autres transfuges de Microprose, Jeff Briggs et Brian Reynolds, des compagnons de création depuis plusieurs années. Michael Haire, ancien directeur artistique de Microprose, vient les rejoindre peu après. L'équipe est aujourd'hui à peine composée d'une dizaine de personnes. C'est une structure plus légère, presque familiale. Deux projets occupent actuellement l'équipe de Firaxis : le premier est dirigé par Sid Meier lui-même, et l'autre par Brian Reynolds. Nous n'avons pu en savoir davantage : trop de secrets pèsent encore sur les travaux en cours de Firaxis. "Nous ne sommes pas encore sûrs nous-mêmes de la direction que nous allons prendre. C'est comme ça que nous bossons : on essaye plusieurs directions à la fois avant de déci-

der. Je ne donnerai pas de date de sortie, c'est justement un des problèmes avec les grosses boîtes, ils donnent des dates et après, on est forcé de les respecter. Les jeux sortent quoi qu'il arrive, alors qu'on ne les pensait pas vraiment terminés... Je ne citerai pas de nom, ni de titre, mais j'ai vu cela plusieurs fois." Sid Meier semble tout à fait heureux de se retrouver au sein d'une petite équipe. "Dans les grosses sociétés, il y a plus de pression... Écrire un jeu demande souvent un ou deux ans, tandis que les compagnies changent d'orientation et de direction tous les trois mois." Difficile, dans ces conditions, d'effectuer un travail cohérent sur la création d'un jeu. On comprend pourquoi tant de dévelop-

### SID MEIER EN QUELQUES TITRES

F-15 Strike Eagle  
Silent Service  
Pirates I  
F19 Stealth Fighter  
Railroad Tycoon  
Civilization  
Colonization  
CPU Bach  
Civilization II  
Magic : the Gathering





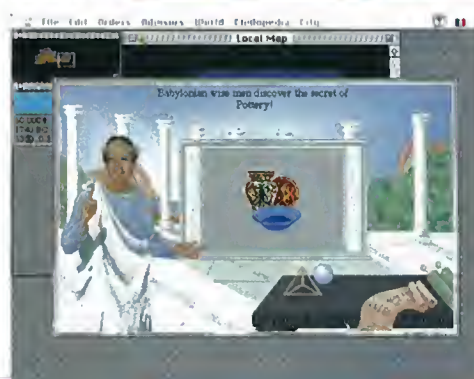
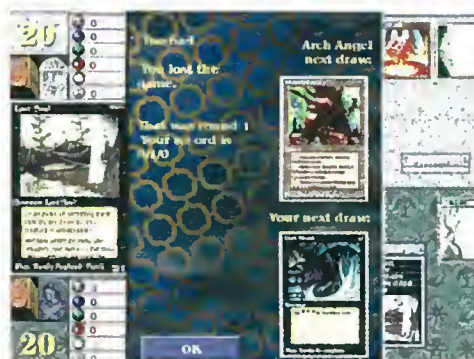
peurs prestigieuses quittent les grosses structures pour monter à nouveau des petits groupes de passionnés. "On a toujours trop peu de temps et d'énergie à mettre dans un jeu. Ici au moins, on peut se consacrer à l'aspect visuel, le graphisme, la vidéo, ou on peut se consacrer au jeu lui-même. J'ai plutôt tendance à préférer ce dernier aspect, à privilégier la profondeur et l'intérêt, plutôt que son aspect visuel. Je trouve que c'est un meilleur investissement. Si on avait suffisamment de temps et d'argent, on pourrait vraiment réaliser chaque partie d'un jeu à fond." Mais Sid Meier n'est pas obsédé par le profit et le nombre de ventes. "Nous ne devons pas répondre aux demandes du plus grand nombre, nous devons plaire à environ 50 000 personnes pour que la sortie d'un jeu soit viable. Nous ne sommes pas aussi créatifs ou aventureux que nous l'étions dans les années 80, mais la compétition est plus difficile aujourd'hui. En tout cas, je pense que nous sommes plus créatifs que la télévision ou que la plupart des autres formes de divertissement." Pas de doute. Et si ça continue comme ça, même les scénarios des jeux seront plus riches que ceux du cinéma. "Les jeux de stratégie étaient catalogués comme étant ennuyeux avant la sortie de Civilization. C'était "Stratégie = chiant" à l'époque.

## TELEX

Firaxis a signé avec Electronic Arts : leurs jeux seront édités sous le label Origin.

Maintenant, les jeux de stratégie sont une seule évolution intéressante de ces dernières années (à la trappe, la réalité virtuelle, simple détail, les cartes 3D...). "L'arrivée d'Internet dans le monde des jeux vidéo est aussi importante que l'arrivée des jeux sur ordinateur, à l'époque où les jeux de plateau étaient rois. Nous devons maintenant repenser entièrement le fonctionnement des jeux, pour les rendre vraiment multijoueur. Je ne connais pas les solutions, mais je pense que le changement est très important. Aujourd'hui, nous nous contentons de modifier des jeux prévus pour jouer seul pour qu'ils fonctionnent à plusieurs. Dans deux ou trois ans, nous aurons sûrement des jeux qui tireront parti de la possibilité multijoueur. J'ai deux ou trois jeux multijoueur en tête, je m'en occuperai quand le temps sera venu, quand la technologie sera prête."

Propos recueillis par Seb





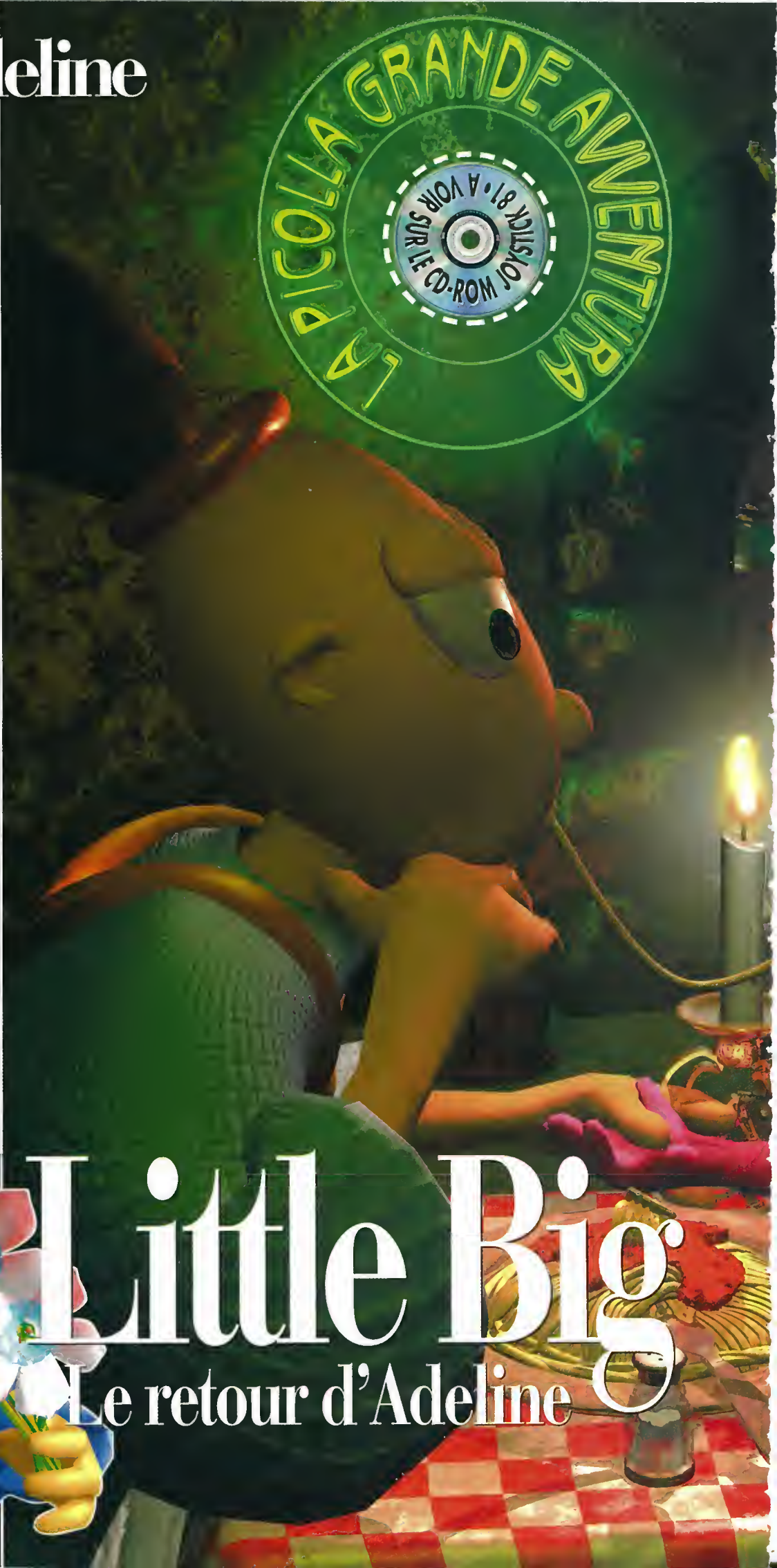
# Reportage Adeline

PAR SEB

Pour notre plus grande joie, Twinsen est de retour. Les gars d'Adeline Software lui ont insufflé la vie à nouveau, avant de le lancer, pervers qu'ils sont, dans une nouvelle aventure périlleuse judicieusement intitulée Little Big Adventure 2 (LBA2). Nous avons donc pris notre copain le train, direction Lyon, pour rendre une petite visite à la talentueuse équipe d'Adeline Software (voir reportage sur notre CD), que certains, dont nous sommes, considèrent comme l'une des meilleures équipes de développement de jeux au monde. Et LBA2 ne pourra que convaincre les éventuels indécis.



## Little Big Le retour d'Adeline







# Adventure 2

Software et son héros fétiche

SUR PC CD-ROM  
EDITÉ PAR ELECTRONIC ARTS

DÉVELOPPÉ PAR ADELIN SOFTWARE  
SORTIE PRÉVUE EN JUIN 97



# Reportage Adeline

## Little Big Adventure 2

Des effets de transparence ou de textures plus ou moins opaques sont appliqués dans LBA2.



### CRASH DE DINO-FLY

Tout va bien, et pourtant l'aventure LBA2 commence avec un événement plutôt inhabituel pour la douce planète Twinsun : un violent orage éclate. Tout le monde se précipite alors chez soi, inquiet d'une telle violence et peu habitué à la pluie. Malheureusement, le Dino-fly de Twinsen se retrouve coincé dans la tempête, en l'air, en plein vol, au milieu de la foudre et des sombres nuages. Paniqué, peut-être blessé, l'animal est obligé d'atterrir en catastrophe, de s'écraser plutôt, à côté de la maison de Twinsen.

C'est là, précisément, que s'ouvre l'aventure, alors que vous dirigez Twinsen vers la pharmacie, en quête d'un moyen de soigner le pauvre Dino-fly. Anecdote, pas bien compliqué ? Détrompez-vous, car bientôt des tonnes d'événements s'enchaînent, et l'affaire se corse rapidement pour lancer Twinsen, encore, dans un sacré micmac, interplanétaire cette fois.

Inutile de me foutre le couteau sous la gorge, je ne vous en dirai pas plus. Ou bien juste quelques bribes, car le plaisir de LBA2, outre d'admirer la beauté de son graphisme, sera sans doute de se laisser porter par son scénario riche et plutôt houleux. Chaque petite mission en dévoile une nouvelle, plus grande, plus effrayante encore. Une fois de plus, Twinsen se trouve embarqué dans une intrigue dont le dénouement décidera de l'avenir de la planète Twinsun, et de ses habitants. Pas de bol, impossible de se reposer, de glander, il y a des gens comme ça qui se démerdent toujours pour avoir d'énormes poids à porter sur leurs frères épaules.

Je ne vous dirai pas, donc, que des êtres étranges à la planète Twinsun vont bientôt débarquer à bord de leurs soucoupes volantes. Je ne vous dirai pas non plus qu'ils ne sont pas aussi paisibles qu'ils veulent bien le faire croire, et semblent en avoir après la vie de notre gentil héros. Je ne vous dirai toujours pas que Twinsen se rendra jusque sur leur planète à eux, Zeelich, pour essayer d'y voir plus clair et découvrira une terrible machination. Tout ça, et des tonnes d'autres détails passionnants, je le garde pour moi. Ne rêvez pas, c'est pour votre bien, ainsi vous découvrirez LBA2 quand il sortira, bientôt, comme un nouveau-né. Vous vous laisserez d'autant mieux porter par son aventure tordue.



On croyait la pétanque à peine internationale, voilà qu'elle s'avère intergalactique. À moins que, Adeline oblige, ce ne soit de la balle lyonnaise.

### QUOI DE NEUF, TWINSEN ?

- Un monde deux fois et demi plus grand
- En extérieur, les caméras sont paramétrables
- Un système de sauvegarde plus souple
- On ne se mange plus les murs
- Plus de personnages débiles
- Plus d'armes et plus de sorts





Existe aussi en version VRAM

# Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez-vous à propulser votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur VIRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau

de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.



Stealth 3D 2000/3000 Comparaison		
	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 Mhz	220 Mhz
Mémoire max.	4Mo	4Mo
Résolution max.	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II	Descent II
	Destruction Derby	Destruction Derby

Actebis SA  
2, rue de la Pature  
78420 Carrières sur Seine  
Tél : 01 30 86 67 67  
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products  
Division Megachip - Equalizer  
7, avenue du Canada  
91966 Les Ulis  
Tél : 01 60 92 60 60  
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA  
2, rue Alexis de Tocqueville  
92160 Antony  
Tél : 01 46 74 56 56  
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services  
7, chemin des Floralies  
13090 Aix-en-Provence  
Tél : 04 42 20 59 59  
Fax : 04 42 20 59 23

Pour plus d'information, consultez le  
site web de Diamond:  
<http://www.diamondmm.com>

**DIAMOND**  
MULTIMEDIA  
VISUAL SYSTEMS DIVISION

TWC  
51-53 Chemin des Vignes  
ZI Les Vignes  
93000 Bobigny - France  
Tél : 01 49 15 92 88  
Fax : 01 48 43 27 44

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)  
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39  
885 multilangues modem 28,8 K8 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49-8151-266334  
America Online (keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHVEN) (75300, 3673)  
FTP site : <ftp://ftp.diamondmm.com>, Internet Web site : <http://www.diamondmm.com>

REVENDEURS : PC Halle S.A. (Tél : 01 45 15 13 88), Micro House (Tél : 01 43 07 63 63), aAt Superscore (Tél : 01 44 93 88 00), SURCOUF (Tél : 01 53 33 20 00), L.C.I.D. Advance (Tél : 01 40 09 51 51).



# Reportage Adeline

## Little Big Adventure 2

Il va mieux, notre copain le Dino-Fly. C'est avec son accident, au début du jeu, que toute l'aventure a commencé.

### ANIMATIONS



La gestion des animations de LBA2 est très particulière. Les animateurs ne dessinent pas toutes les étapes du mouvement, mais seulement les positions clés. C'est le programme qui, en temps réel, calcule les étapes intermédiaires. Cette méthode a plusieurs avantages : premièrement, elle économise de la mémoire, puisque pour chaque animation, il y a moins de données à stocker ; deuxièmement, les animations s'adaptent aux capacités de la machine. Plus une machine est puissante, plus elle affichera d'étapes pour une animation donnée. Ainsi, même sur les bécanes peu rapides, les animations restent convenables, et le jeu ne rame pas à outrance, même si les mouvements sont moins fluides.

— GARÇON, LA MÊME CHOSE, SIOUPLAIT !  
— NON.

En revanche, c'est très volontiers que je m'étendrai quelque peu sur l'aspect technique de ce nouvel épisode made in Adeline Software. Bien qu'il s'agisse d'une suite, nos coyotes lyonnais ne se sont pas contentés de refaire quelques sprites, deux ou trois décors et de cracher un nouveau scénario. Ce n'est pas le genre de la maison, pas le genre de Frédéric Raynal ni de Didier Chanfray, tous deux en partie responsables du design du jeu, pas le genre de toute la clique d'excellents programmeurs ou animateurs qui traînent là-bas, non. Chaque nouveau jeu, chez Adeline, est l'occasion d'un nouveau défi technologique. C'est d'ailleurs, quelque part, la raison d'être de cette société de développement. C'est justement par réaction contre l'immobilisme d'Infogrames que Frédéric Raynal et ses gars sont partis fonder leur petite boîte à eux. Ils venaient de réaliser *Alone in the Dark*, et on leur demandait de faire la même chose pour le 2. "La même chose", formule impie pour des programmeurs, graphistes et designers qui veulent toujours aller de l'avant.

Bref, LBA2 n'est pas LBA1 avec un nouveau scénario. Et même si les jeux sont très similaires dans leur ambiance, leur esprit et leur environnement, si des personnages sont communs aux deux aventures, c'est surtout pour nous offrir le plaisir de retrouver Twinsen, un bon pote avec qui on a passé pas mal d'heures, quand même. Techniquement parlant, LBA2 offre de nombreuses améliorations.

Les scènes d'intérieurs reprennent le principe de la vue isométrique classique, déployée maintes fois dans l'histoire du jeu vidéo. La vue



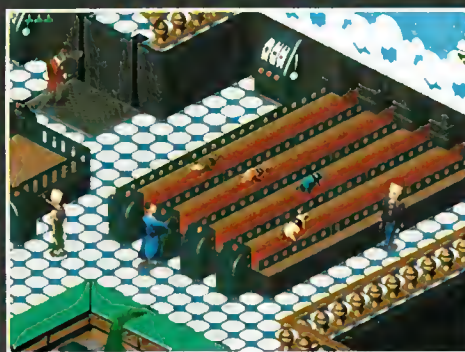
est fixe, le personnage se promène de pièce en pièce, interagit avec les objets et les personnages, etc. Tout va bien. Accessoirement, le jeu est toujours aussi magnifique, chaque élément dessiné en 3D est superbe. C'est dans les scènes d'extérieurs qu'on se prend le travail de réécriture déployé pour LBA2 dans la gueule. Là, la vue est toujours en 3D iso, mais le champ de vision peut être modifié à volonté, en éloignant ou en rapprochant la caméra pour des effets de profondeur très cinématographique. On se délecte alors de la beauté des îles de Twinsun, avec les montagnes, la mer, la brume au fond. Tous les bâtiments, les maisons de la citadelle. C'est tellement beau, ces textures mêlées — mapping et raytracing — qu'on a l'impression que ces décors sont précalculés, enregistrés sur le CD, prêts à afficher. Et ce n'est pas le cas. Tournez votre personnage, faites-le regarder dans une autre direction, appuyez sur une touche, et paf, le moteur 3D de LBA2 recalcule la scène instantanément. Vraiment instantanément, sur un Pentium, quel qu'il soit, il n'y a absolument pas de temps d'attente : l'image vous saute dessus tout de suite. Sur un 486 DX4/100, le jeu est jouable également, pas de problème, même si l'affichage se fait alors un peu sentir.

Au-delà de la prouesse technique que cela représente (affichage de plus de 10 000 polygones en moyenne, application de textures, portage des ombres et lumières et gestion des animations, le tout en simultané), la possibilité de recalculer l'écran instantanément apporte énormément au plaisir du joueur. Pas de frustration, vous pouvez explorer le monde comme bon vous semble, l'ordinateur ne vous impose pas de vue, ne vous empêche pas de regarder derrière un buisson ou une quelconque pancarte. Cela promet aussi une longévité qui n'est pas gonflée artificiellement, parce que tel ou tel objet, ou tel passage est à peine visible dans la vue adoptée par l'ordinateur. On a vu de telles pratiques, vous le savez aussi bien que

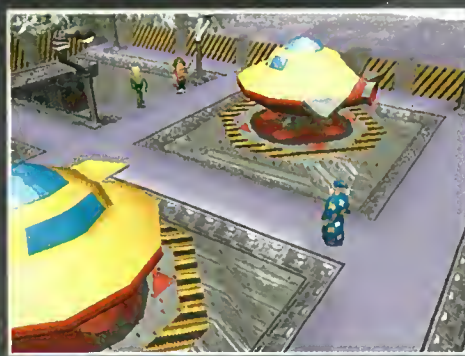


Twinsen aura la possibilité d'utiliser différents moyens de transport tout ou long de son aventure.





Un bon moyen de gagner du fric : jouer au casino des Esmers, sur la planète Zeelich.



moi. De nombreuses autres améliorations ont contribué à rendre le moteur de LBA2 plus agréable que celui de LBA1.

Et puis, le jeu respire beaucoup plus. Les extérieurs sont maintenant vraiment différents des intérieurs, l'aventure n'en est que plus passionnante, surtout que Twinsen ne restera pas planté sur Twinsun, des voyages Interplanétaires l'attendent. On va voyager, nous aussi.

## DE VRAIS CHANGEMENTS

Nos gars d'Adeline Software ont tenu compte des critiques émises par les joueurs après le premier volet. Ainsi, le système de sauvegarde de LBA2 vous permet d'enregistrer votre partie à tout moment. Ce n'était pas le cas dans le premier épisode, ce que les joueurs n'avaient pas trop apprécié. Pas fiers, les gars d'Adeline ont cédé à leur volonté. Twinsen ne passe plus son temps à se cogner à droite et à gauche comme un crétin, et ne perd plus sottement ses précieux points de vie. Et, dans LBA2, il y a de nombreux animaux farfelus que vous aurez l'honneur et l'avantage de rencontrer. Rien que leurs noms sont à hurler de rire. Leur apparence aussi, tiens. Même chose pour les armes, les sorts ou encore les moyens de transport... Globalement, LBA2 est beaucoup plus riche que son illustre prédécesseur. En fait, le monde de LBA2 est près de deux fois et demi plus grand que celui du premier volet. Les testeurs d'Adeline prévoient environ 50 heures de jeu en moyenne, ce qui est plutôt énorme pour un jeu d'action aventure.

En résumé, pour parler franchement, à Joystick nous sommes ultra impatients de voir débarquer LBA2. Heureusement, ô joie, c'est pour bientôt : en juin de cette année si tout se passe bien.



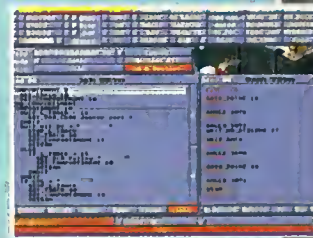
On ne trouve pas que les personnages créés par les graphistes d'Adeline dans LBA2. Regardez, nos vieux potes Ernest et Bert sont là en train de boire des coups.

## DES OUTILS MAISON

Bien évidemment, chez Adeline Software, on utilise des outils maison pour développer les jeux. LBA2 n'échappe pas à la règle. Construire les décors, les animations ou les comportements des personnages, tout se fait à l'aide de programmes développés par la talentueuse équipe d'Adeline. Mieux encore, chaque nouveau jeu implique une réécriture partielle, voire complète, des outils utilisés. Mais ces outils sont essentiels, et sont en grande partie à l'origine de la qualité des jeux Adeline. Ils permettent aux animateurs d'expérimenter avec leurs créations, leurs personnages. De les mettre directement en situation dans les

décors du jeu (voir photo 1). Ils permettent de régler certaines énigmes, les réactions des personnages à certaines actions sans avoir à tout programmer en C ou en assembleur : un langage évalué, propre à Adeline, permet ainsi de paramétrer chaque scène, chaque personnage (voir photo 2). En se contentant d'indiquer qui fait quoi, s'il arrive tel ou tel événement.

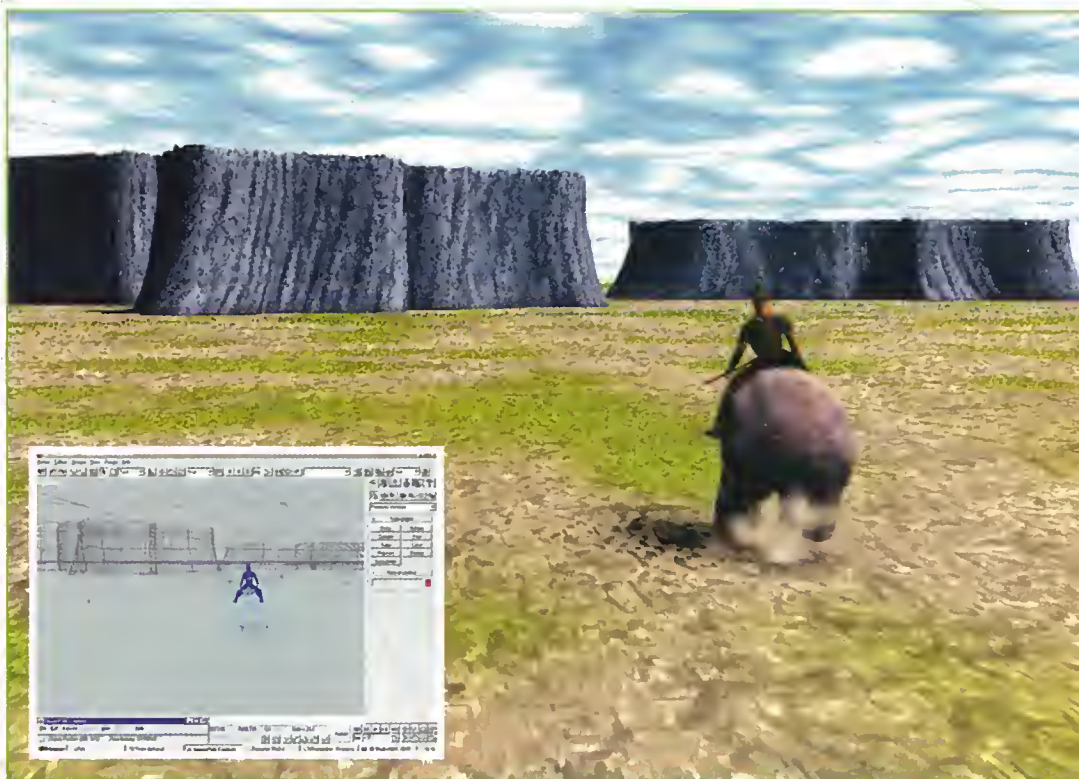
Les programmeurs placent des drapeaux par la suite invisibles (voir photo 3) pour indiquer les parcours que les personnages devront suivre. Chaque élément du jeu peut interagir avec n'importe quel autre : un personnage qui marche à un endroit précis peut faire parler un autre personnage, un tel qui prend tel objet déclenche le déplacement d'un autre personnage, etc.





# Gros Plan

Décidément, ils vont être nombreux à se bousculer au portillon, les héritiers de Red Warcraft & Conquer. Cette fois, c'est au tour de Microïds de proposer aux affamés de gestion/stratégie de quoi satisfaire leur boulimie bien compréhensible. Prévoyez les Alka Seltzer, le festin est pour bientôt.



## Rising L



Effectivement, entre Conquest Earth, Dark Colony ou bien encore Dark Reign, Rising Lands aura affaire à des adversaires de taille lors de sa sortie. Mais bon, on en reparlera dans quelques mois, puisque la plupart sont attendus pour cet été. L'histoire de Rising Lands se situe de nos jours, alors qu'un monstrueux météorite se dirige droit vers le plancher des vaches tarées. Le gravier est tellement gros, qu'une bonne partie de la planète a déjà commencé à se faire dessus, en attendant de servir de punching-ball cosmique. Du coup, un gigantesque et intéressé élan de solidarité pousse les pays équipés d'armes nucléaires à joindre leur force de frappe pour détruire le bloc de granit, aussi sûrement qu'un coup de Calgon sur un calcul rénal. Tiens, ça ne vous rappelle pas un truc, ça ? Ah si, "Météor", un vieux film catastrophe de série B super kitch. C'était vraiment une belle daube, un vrai navet. Enfin bref, malheureusement pour l'espèce humaine et pour les courgettes, un fragment du météorite réussit à passer le barrage pour se vautrer lamentablement sur la voie droite du périph., niveau porte de Saint-Ouen. On a eu chaud. Nos courgettes d'élevage aussi.

### ■ AVANT L'ÉLEVATION, L'ENFONCEMENT

Ce qui va suivre relève de la rubrique nécrologique, car la civilisation telle que nous la connaissons fait désormais partie du passé. Fini les MacDo avec Coca sur place ou à emporter. Out les courses à Auchan le samedi après-midi, exit la visite de la tante Marthe à Roubaix pour la Toussaint. Maintenant le monde est divisé en deux clans radicalement opposés, puisque les gentils survivants devront se défendre contre la méchante guilda des assassins. Cette guilda toute puissante sera votre principale ennemie, bien qu'il soit possible de combattre contre d'autres tribus nomades iden-



Ce jeu tournera sous Whizzz 95 jusqu'à la sympathique résolution de 800\*600





tiques à la vôtre. En effet, contrairement à Red Alert par exemple (quel hasard !), Rising Lands vous demandera d'exercer autant vos dons de diplomate que ceux de guerrier, et ce pour vous aider à développer votre civilisation intelligemment. Car si la guerre vous permettra d'augmenter votre puissance, des alliances finement négociées vous feront profiter des avancées technologiques ou de la richesse des autres tribus. Ainsi, si vous êtes en avance dans le domaine des inventions mais faiblissez en quantités de minerai, rien ne vous empêche de faire un fructueux échange avec vos bourrins de voisins. Les bons procédés, il n'y a que ça de vrai.

# Les bâtisseurs et les fermiers sont primordiaux ands

## ■ AU DÉBUT ÉTAIT LE COMMENCEMENT

Le jeu sera divisé en de nombreuses missions (leur nombre n'est pas encore connu précisément), durant lesquelles vous devrez remplir des tâches déterminées. Les premières relèvent plus du niveau didactique que du véritable challenge, puisqu'il vous faudra par exemple récolter cinquante pommes de terre pour passer au stage suivant. J'ai peur, déjà que l'on a du mal à la maîtriser, notre pomme à nous, alors cinquante... j'imagine même pas le désastre. Pour vous étendre, vous disposez de deux catégories de personnages indispensables : les bâtisseurs et les fermiers. Les premiers sont chargés de la construction de vos bâtiments et de l'extraction du minerai, alors que les paysans se feront un devoir d'élever des pommes de terre pour subvenir aux besoins de votre communauté. Bien évidemment, de nouvelles unités seront disponibles par la suite, en fonction des bâtiments que vous construirez. La classique caserne fournira soldats et autres archers, tandis que l'évolution technologique permettra de bénéficier d'armes de plus en plus perfectionnées. Ainsi, alors que les bâtiments de base au style médiéval laissent un sentiment d'anxiété quant aux possi-

bles progrès de la science, les choses auront vite tendance à prendre un faciès futuriste à l'instar des laboratoires ou des serres. Au total, la version que nous avons vue possédait une vingtaine d'édifices différents, ce qui nous laisse espérer une bonne variété des unités. Détail sympa, lorsque vous terminez une mission avec beaucoup de brouzoufs ou de minerais, cet excédent est reporté sur la mission suivante. Cela devrait éviter le sentiment de frustration bien connu des meilleurs stratèges.

## ■ UNE FENÊTRE SUR LE MONDE

Comme de plus en plus de petits camarades, Rising Lands tournera sous Whizz 95 jusqu'à la sympathique résolution de 800\*600. Remarquez, un peu de finesse ne fera pas de mal dans ce monde de brutes, puisque les niveaux pourront prendre jusqu'à 180 écrans. Alors, autant que ce que vous ayez à regarder soit joli ! Enfin, le mode multijoueur fera bien évidemment partie de la fête, et devrait permettre des empoignades à plusieurs gaillards. Mais comme on n'en sait pas plus - rapport au fait que le jeu n'est pas terminé - on s'en tiendra là pour aujourd'hui. Reste maintenant la grande question de savoir ce que cela donnera face à la concurrence, mais ceci est une autre histoire...

Fishbone





# Reportage

PAR SEB



# Activision

## une année





Aussi loin que notre  
mémoire de joueur  
puisse remonter,  
Activision a toujours  
été présent.  
Acteur plus ou  
moins important,  
selon les années,  
mais toujours dans  
les parages, près à  
nous arroser de ses  
jeux. Cette année  
97 s'annonce  
comme un joli  
retour en force.  
Et c'est tant mieux.



# 97 flamboyante





# Reportage Activision

**L'**histoire d'Activision n'est qu'une succession de premières. Premier développeur indépendant sur Atari VCS 2600 avec l'inoubliable Pitfall programmé par David Crane. Premier à avoir fait découvrir au grand public le concept de la vie artificielle avec Little Computer People. Premier éditeur de CD-Rom non prise-de-tête avec The Manhole (réa-

lisé par les frères Miller, ceux de Myst), et j'en passe... Bref, l'histoire d'Activision se confond avec celle du jeu vidéo.

Ces derniers mois, la société de développement et d'édition de Los Angeles s'est montrée plus agressive que jamais, signant à tour de bras des équipes de programmation réputées ou prometteuses (Hypnotic Interactive, Id Software, Titanic, etc.), sans comp-

ter les jeux développés en interne par le studio d'Activision, qui regroupe plus de 250 personnes.

Du coup, Activision annonce la sortie d'un joli panel de jeux tout au long de l'année. À cette occasion, une grosse conférence de presse était organisée en Angleterre, et nous y avons fait un saut dans la joie pour découvrir et vous faire découvrir tous ces jeux alléchants. Hop !

## Dark Reign The Future of War

**SORTIE PRÉVUE SUR PC CD-ROM  
EN JUIN 97**



Alors que Red Alert n'en finit plus d'occuper le devant de la scène, avec les sorties incessantes de data-disks, arrive bientôt Dark Reign, un outsider prêt à lui bouffer la couronne toute crue.

**S**i vous n'aimez pas les jeux d'action-stratégie en temps réel façon Command & Conquer, vous devez sacrément souffrir en ce moment. Un à un, les éditeurs présentent leurs réponses au best-seller de Westwood. Réponses plus ou moins originales, plus ou moins repompées. On se souvient de la période des doom-like, nous voilà en plein dans l'ère nouvelle et aussi acharnée des C&C-like. On pourrait râler contre ce manque de diversité, s'entêter à vomir sur chaque nouveau titre annoncé, et pourtant, au milieu du marasme, on ne peut s'empêcher d'être emballé par les quelques jeux qui sortent du lot : il y a deux mois, je ne tarissais plus d'éloges pour le Conquest Earth de Data Design Interactive ; et ce mois-ci, c'est au tour de Dark Reign de

me faire tourner la tête et frémir d'impatience. On ne s'en sortira jamais, jamais.

Le titre l'annonce sans ambages, Dark Reign : the Future of War se déroule dans le futur et il y a une guerre (eh !). La trame rappelle celle de "Star Wars" avec l'Empire, tout-puissant mais très méchant, et les Gardiens de la Liberté qui se battent, hum, pour leur liberté. Et tout cela est prétexte à de multiples batailles sur diverses planètes, lunes ou astéroïdes, l'occasion de tout un tas de massacres. Que le joueur choisisse les gentils ou les méchants, il va mettre sur la tronche de son voisin. N'ayez pas honte, je sais que vous adorez ça.

Mais Dark Reign ira-t-il plus loin que Warcraft II ou Alerte Rouge ? Apparemment, oui.







## RED ALERT DANS LES CHOUX ?

Tout d'abord, le niveau d'implication stratégique offert au joueur est beaucoup plus évolué, tout en restant intuitif et en temps réel. Dans Dark Reign, les unités peuvent recevoir des ordres complexes. Pas de déplacement d'un point X à un point Y et basta, advenne que pourra. Non, ici, vous pouvez tracer le chemin que vous souhaitez faire parcourir à votre unité ou votre groupe d'unités, en indiquant les différents points de passage. Mieux encore, en chaque point vous pouvez demander à vos hommes d'exécuter différentes manœuvres : tirer sur tel bâtiment, attendre, dynamiter quelque chose, et que sais-je encore. Mieux, vous pouvez coordonner des attaques, et c'est là que Dark Reign risque de mettre ses prédécesseurs sérieusement dans les choux. Vous tracez des points de parcours pour un groupe de tanks.



Dark Reign propose tout une panoplie de bâtiments à installer dans votre base (cosernes, fabrique de véhicules, hôpitaux et centre de réparation...).



**Tél / Fax :**  
069 226546 (BELGIQUE)  
0032 69226546 (FRANCE)

# DREAM GAMES

**9 rue Duwez  
7500 Tournai  
Belgique**

NEED FOR SPEED 2 VF - 289FF / 1750FB

K.K.N.D VF 225FF / 1350FB

MDK VF 295FF / 1799FB

COMANCHE 3 VF 315FF / 1899FB

THEME HOSPITAL MOTO RACER 2 VF 285FF / 1699FB

JEDI KNIGHT - X-WING VS DARK FORCES 2 TIE FIGHTER

Les 3 règles d'or de Dream Games :

1. Les chèques ne sont touchés que lors de l'envoi du(des) jeux.
2. Tous les envois se font dans les 24H suivant la réception de votre commande.
3. Si ce que vous avez commandé n'est plus de stock, nous vous en informons.

**Thrustmaster** 299 FF / 1799 FB  
**GamePad Pro** 235 FF / 1399 FB  
**Volant Per4mer Turbo Wheel** 249 FF / 1499 FB

**JEUX PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 / 1799
11th Strike VF	299 / 1799
12th Strike VF	299 / 1799
13th Strike VF	299 / 1799
14th Strike VF	299 / 1799
15th Strike VF	299 / 1799
16th Strike VF	299 / 1799
17th Strike VF	299 / 1799
18th Strike VF	299 / 1799
19th Strike VF	299 / 1799
20th Strike VF	299 / 1799

**Jeux PC CD-ROM**

TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES
2 Lightning VF	299 / 1799
3rd Strike VF	299 / 1799
4th Strike VF	299 / 1799
5th Strike VF	299 / 1799
6th Strike VF	299 / 1799
7th Strike VF	299 / 1799
8th Strike VF	299 / 1799
9th Strike VF	299 / 1799
10th Strike VF	299 /



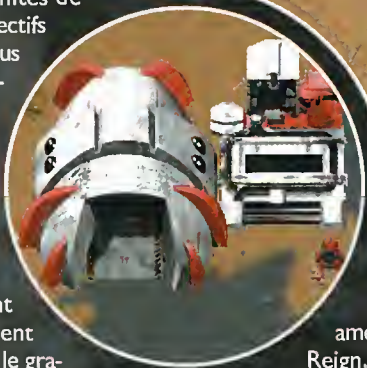
# Reportage Activision



Même chose pour un autre groupe d'hommes. Et encore la même chose pour un groupe d'engins volants, par exemple ; et hop, vous donnez l'ordre à toutes ces unités de foncer vers leurs objectifs respectifs en même temps. Excellent. Je vous laisse imaginer les nouvelles perspectives stratégiques que Dark Reign promet.

Sympa et excitant, isn't it ? Et attendez, ce n'est pas fini, loin de là. Les reliefs de Dark Reign sont beaucoup plus réalistes et poussés que tous ce que les autres jeux du genre ont pu nous proposer. Pas seulement sur un plan esthétique, bien que le graphisme de Dark Reign, entièrement en S-VGA, soit très réussi. Ici, les collines, les creux et les différentes textures des sols comptent vraiment. Si une unité se trouve au pied d'une montagne qu'elle entreprend de gravir, il sera impossible à ses hommes de voir ce qui trame au sommet. Les obstacles coupent vraiment le champ de vision des unités. Là encore, cela offre de sacrées possibilités stratégiques : on réfléchira pesamment avant de placer ses bâtiments ou ses unités.

Autre nouveauté, et pas des moins drôles : vos hommes peuvent maintenant se cacher dans les décors. Les forêts ne sont pas des obstacles infranchissables qu'il faut contourner, mais des havres de paix où les fantassins planqués cueillent des champignons. Et une super cachette pour tendre des embuscades à l'ennemi. D'autant qu'on peut déterminer le niveau d'indépendance des unités, et leur assigner toute une panoplie d'objectifs à atteindre



(et pas seulement attaquer ou se rendre d'un point à un autre).

Enfin, pour en finir avec les améliorations apportées par Dark Reign, en voici une que je n'ai pas pu vérifier de mes propres yeux (il nous faudra attendre une version jouable pour en juger) : les programmeurs de Dark Reign nous ont promis que l'intelligence artificielle du jeu était des plus poussées. Je sais, ils disent tout ça... On verra bien.

## GUERRE ET DIPLOMATIE

Bien évidemment, Dark Reign est entièrement pensé pour le jeu à plusieurs, et ce depuis les premières minutes de son développement. Plusieurs possibilités nous seront offertes : le jeu en réseau, jusqu'à huit simultanément, et le jeu via Internet avec un maximum de quatre joueurs. Classique, me direz-vous. Sauf que d'intéressantes options ont été élaborées spécialement pour que le jeu à plus de trois simultanément soit vraiment maniable et intéressant. Honnêtement, ce n'est pas le cas de Command & Conquer, Alerte Rouge ou Warcraft II. Tout d'abord, les champs de bataille de Dark Reign sont bien plus vastes que ceux de ses prédécesseurs, huit joueurs pourront prendre le temps s'installer sans se tomber dessus au bout d'une minute. Et surtout, un système complexe d'alliances et de collaborations a été intégré à Dark Reign. Si deux camps décident de s'allier, ils pourront se refiler des unités, des bâtiments ou des ressources. La partie multijoueur prend alors une tout autre ampleur.

Pour chaque unité, ou chaque groupe d'unité, le joueur peut définir un chemin précis à parcourir, à coups de clics. Il est ensuite très simple de coordonner les attaques de plusieurs groupes.



Ce ne sont là que les principaux atouts de Dark Reign. Nous avons encore, d'ici sa sortie au mois de juin, le temps de nous étendre sur toutes les possibilités offertes. Pas de doute en tout cas, Dark Reign s'impose d'ores et déjà comme un véritable hit, et nous avons été sacrément emballés par la préversion qu'Activision nous a fait découvrir.

## 100 % PARAMETRABLE

En plus du jeu proprement dit, Dark Reign sera fourni avec un éditeur de niveaux très complet. Inutile d'attendre des mois que des programmeurs tiers nous crachent un shareware compliqué et à peine utilisable. Ici, tout se fait à la sauris : vous choisissez vos textures de sols et vous les appliquez sur la zone de jeu. Il est tout aussi simple de placer des arbres et des lacs au d'élever le terrain. De plus, tout est paramétrable : le nombre d'unités dans chaque camp dispose au départ, l'endroit où elles se trouvent, les textes des briefings des missions et leur enchaînement... En fait, avec un peu d'entraînement, ce sont des véritables jeux parallèles qu'il sera possible de créer. Évidemment, vous pourrez distribuer vos créations librement, et Activision prévoit déjà de leur consacrer une large place au sein de son serveur Web.

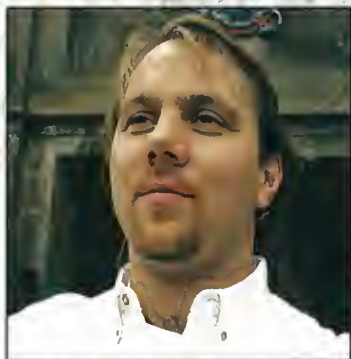




## Interview

# Ron Millar, de Blizzard à Activision

Il est l'un des designers les plus réputés du moment, pour avoir participé à la création de hits comme Warcraft, Warcraft II ou Diablo. Officiant chez Blizzard depuis la première heure, il a pourtant quitté ses anciens collègues pour fonder Redline Games et s'associer à Activision en temps que consultant pour Dark Reign. L'occasion pour nous de rencontrer Ron Millar, cet Écossais émigré aux États-Unis, et de parler de tout et n'importe quoi.



"Il y a longtemps, mon père réparait des jeux d'arcade : Pong, Space Invaders, ce genre de jeux. La plupart appartenaient à des forains qui trouvaient son adresse dans les pages jaunes. C'est un peu comme ça que tout a commencé, j'avais la chance de pouvoir jouer à ces jeux chez moi. Puis j'ai supplié mes parents d'acheter un ordinateur, prétendant que ça leur servirait pour gérer leur compte-chèques, alors que c'était pour jouer, évidemment. Vers 18 ans, j'ai eu mon premier boulot en tant que graphiste, chez Virgin. C'était en 89-90. J'ai fait des décors et des animations pour Prince of Persia sur Game Boy, le premier jeu sur lequel j'ai bossé. Depuis, je n'ai pas quitté le milieu." Après un an chez Virgin, Ron Millard rejoint l'équipe de Blizzard, qui, à l'époque, s'appelait Silicon & Synaps et développait des jeux pour d'autres éditeurs. Ron se fait alors le moin sur quelques jeux d'arcade. Puis vient Warcraft, premier du nom, qui allait tout changer et balancer une équipe jusque-là inconnue du grand public dans les plus hautes sphères.

"Les jeux sont de plus en plus gros aujourd'hui, il est beaucoup plus difficile pour un seul designer de tenir un projet complet sur ses épaules. À l'époque de Warcraft, j'étais le seul designer, même si c'est un travail d'équipe, je dirigeais toutes les idées, décidais de ce qu'il fallait mettre ou ne pas mettre dans le jeu.

Au début des années 80, un programmeur était souvent aussi game designer, graphiste, animateur et parfois même musicien. Les équipes ont grossi depuis, et sont encore en train d'évoluer aujourd'hui. Rien que pour Dark Reign, il y a déjà plusieurs designers qui s'occupent du jeu.

Et je ne suis là qu'en tant que consultant, pour conseiller et approuver les directions prises." Consultant, voilà un nouveau métier dans le petit monde du jeu vidéo. Mais Ron Millar ne se contente pas de cela, il n'a pas quitté Blizzard pour rejoindre Activision mais bien pour monter sa propre boîte. Il a fondé Redline Games en janvier dernier, avec James Anholt, un programmeur, lui aussi transfuge de Blizzard. En ce moment, ils engagent des gens, pas forcément issus de l'industrie du jeu.

"Les jeux de stratégie, comme Dark Reign, ou les gros jeux de rôles demandent de plus en plus de ressources, donc de plus en plus de design. C'est la direction qu'est en train de prendre l'industrie maintenant."

Les uns après les autres, les designers les plus illustres quittent leurs grosses structures pour refonder de petites équipes.

"Personne n'aime vraiment bosser dans de grosses boîtes, de grosses corporations. On préfère tous bosser dans des petites structures. Et puis, après un certain temps, on a tous besoin de bosser avec de nouvelles têtes. J'ai travaillé pour Blizzard pendant cinq ans, le processus créatif s'était essouffé et j'ai ressenti le besoin de partir, même si je m'entends encore très bien avec eux, qu'on continue encore à sortir ensemble pour boire des coups.

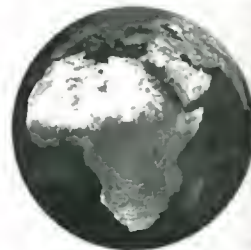
L'immense succès de Warcraft et de Warcraft II avait changé pas mal de choses à Blizzard, en bien et en mal. Nous pensions que Warcraft II allait plaire, mais pas à ce point, personne n'y était préparé. Et ce succès a profondément modifié la façon de penser de certaines personnes de l'équipe. La pression est devenue très forte, et nous ne pensions plus à faire des jeux cools, mais des jeux encore plus populaires, à faire encore mieux. L'argent était la priorité. Je ne pense pas que Warcraft aurait jamais existé si Warcraft II n'avait pas été un tel succès. Ce succès a tué le processus créatif de Blizzard. Jusqu'à Warcraft, nous avions développé des jeux totalement différents les uns des autres."

Redline Games, la nouvelle boîte de Ron Millard, risque donc de se lancer dans des styles de jeux très différents, même si Ron y va toujours odoré les jeux de la Warcraft. Et puis, Ron est avant tout un joueur.

"J'ai quelques héros dans ce milieu, comme Richard Garriott, par exemple. Ultima 3 est mon jeu préféré, de tout temps, dans toutes les catégories. J'ai adoré Archon, égolement, Elite aussi. Plus vieux, Parodroid, Bord's Tale, et Dune 2 égolement, qui est un de mes jeux préférés. Quand il est sorti, Dune 2 m'a fait changer d'avis vis-à-vis des worgames. Ce jeu fut sans conteste une des inspirations principales pour la création de Warcraft. Et plus récemment, j'ai beaucoup joué à Doom 2 et Quake."

Ron ouvre égolement être un gros fan de la série Mario sur console Nintendo (en particulier de Mario 64...), et de jeux de plateaux, comme Warhammer 40000, qui fut également une des sources d'inspiration de Warcraft.

"Je n'ai pas tellement foi en la technologie : je pense que les idées et le design comptent beaucoup plus. La technologie ne doit rester qu'un outil, offrir simplement d'autres pinceaux à l'artiste. Le succès de Magic est un bon exemple... C'est un jeu de cartes. Quelle révolution technologique y a-t-il là-dedans ? Malgré tout, je suis très excité par la Réalité Virtuelle et ce que cela pourra impliquer pour les jeux."



# GENERATION

## MICRO

01 43 20 76 91 - 01 43 21 76 91

53 rue de l'Ouest 75014 Paris - Métro Gaité ou Pernety  
Ouvert le Lundi de 14 h à 19 h et du Mardi au Vendredi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h 30 à 19 h  
Ouvert le Samedi matin de 10 h à 13 h 30 et le Samedi après midi de 14 h 30 à 18 h 30 h

REPRISE DIRECTE DE VOTRE ANCIEN MATÉRIEL CA\$H  
ACHAT, VENTE, DÉPOT-VENTE GRATUIT

### COMPATIBLES P.C.

386 4Mo ram 80 Mo HD :  
486 8Mo ram SVGA couleur :  
486 8Mo Multimédia SVGA :  
P75 8Mo Multimédia SVGA :  
P100 8Mo Multimédia SVGA :  
P120 8Mo Multimédia SVGA :  
Autres configurations :

1690 F  
2390 F  
3490 F  
4590 F  
4990 F  
5290 F  
N.C.

### AMIGA & ATARI

A500 & A500 + :  
A1200 2 Mo ram :  
A1200 2 Mo HD 80 Mo :  
Écran AMIGA & ATARI :  
Atari 1040 STF :  
Atari 1040 STe :  
Atari STe étendu 2 Mo :

800 F  
1800 F  
2200 F  
700 F  
700 F  
800 F  
1000 F

LA SOLUTION OCCASION  
MATÉRIELS, LOGICIELS, ACCESSOIRES et PÉRIPHÉRIQUES

# N°1

de l'occasion

AVANT DE CRAQUER POUR DU NEUF,  
SI VOUS VOUS LAISSIEZ TENTER PAR UNE OCCASION ?

### LOGICIELS

Sega et Nintendo à partir de :  
Sony Play Station à partir de :  
Sega Saturn à partir de :  
3 DO à partir de :  
Atari et Amiga à partir de :  
P.C. disquettes à partir de :  
P.C. CD ROM à partir de :

100 F  
150 F  
150 F  
100 F  
50 F  
80 F  
100 F

### CONSOLES

Sony Play Station :  
Sega Saturn :  
Super Nintendo :  
Sega Megadrive II :  
Game boy + 1 jeu :  
Sega Game Gear :  
Autres consoles :

1190 F  
1100 F  
390 F  
300 F  
250 F  
N.C.  
N.C.

Plus de 3000 titres en stock !

DU JAMAIS VU DANS LE MONDE DE L'OCCASION !

### ACHATS CA\$H !!!

Logiciels P.C. CD ROM et disquettes,  
cartouches Super Nintendo et Megadrive,  
CD Play Station et Saturn, Configurations  
complètes P.C. et compatibles,  
Macintosh, pièces détachées P.C.  
diverses, écrans SVGA, ensemble  
multimédia, Amiga, Atari, Etc ...

Pour connaître nos conditions, un seul  
numéro :

01 43 20 76 91

### GARANTIE & S.A.V.

Occasions garanties pièces et main  
d'oeuvre entre 3 et 6 mois suivant les  
modèles.

Génération Micro répare tous les types  
de compatibles P.C. Devis Gratuit.  
Possibilité de remise à niveau de vos  
anciens matériels. Installation de  
mémoires, disques durs, carte vidéo,  
ensemble Multimédia et autres...

Renseignez vous !

ARRIVAGES PERMANENTS TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE !!!

EXPÉDITION SUR TOUTE LA FRANCE

Bon de commande à compléter et retourner à :  
Génération Micro 53, rue de l'Ouest 75014 PARIS Tél. 01 43 20 76 91. Tél. 01 43 21 76 91.

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Commande : ..... Prix : .....  
Commande : ..... Prix : .....  
Frais de port : UC ou écran : 150 F; config : 300 F; logiciel : 35 F : .....  
Règlement par chèque ou mandat joint à la commande Total : .....



# Reportage Activision

## Heavy Gear

**SORTIE PRÉVUE SUR PC CD-ROM  
EN SEPTEMBRE 97**

Aux États-Unis, Heavy Gear est une série de jeux de rôles très populaire, avec plus de 40 000 joueurs, classée quatrième sur le marché, et Activision vient d'en obtenir les droits électroniques avec la plus grande joie. Arrive donc, cette année, un premier volet sur PC, inspiré du monde d'Heavy Gear.

**L**es fans de Mechwarrior ne seront pas trop déboussolés, car là aussi il s'agit de gros monstres de métal qui se tapent sur la tronche. Les bestioles d'Heavy Gear sont plus petites que les méchas, plus à échelle humaine, mais n'en sont pas moins violentes. L'action se déroule dans le futur, bien évidemment, un futur très lointain où la Terre a des problèmes avec une de ses anciennes colonies, Terra-Nova. Nous sommes en l'an 6058. Ça fait perpét', quand même.

Les programmeurs, animateurs et graphistes d'Heavy Gear sont presque tous issus de l'équipe qui a bossé sur la série des Mechwarrior. Ils ont de l'expérience, et ça se sent. Ainsi, on retrouve les mêmes outils, mais toutes les rou-

tines sont en cours d'optimisation. Dans Mechwarrior 2, les objets 3D étaient recouverts d'une seule et unique texture. Dans Heavy Gear, le moteur 3D est capable d'afficher une texture différente par facette de l'objet. Graphiquement, le jeu est donc beaucoup plus riche. De même, les animations sont déjà bien plus souples et soignées. Et le jeu est encore loin d'être terminé.

À noter qu'Heavy Gear pourra tirer parti d'une éventuelle carte 3D, ainsi que de la technologie MMX.



### TELEX

En août 97, la version PC CD-Rom de Blood Omen : Legacy of Kain devrait voir le jour. Enfin ! C'est pas trop, puisqu'il s'agit d'un jeu de rôles-action mettant en scène un bien vilain vampire. Legacy of Kain, déjà sorti sur PlayStation, s'avère passionnant et extrêmement vaste, de l'avis de nos collègues de "PlayStation Magazine". Bref, le sang va couler à flots dans les entrailles de nos PC. On en reparle dès qu'on reçoit un bout du jeu.

## Interstate 76

### mieux que prévu



**L**e mois dernier, nous avons fait une charmante preview d'Interstate 76. Nous avons adoré l'univers et beaucoup aimé le jeu, même si la maniabilité et le moteur 3D semblaient encore nécessiter quelques réglages. Nous n'avions rien dit de nos inquiétudes, car il ne s'agissait que d'une preview : les programmeurs avaient encore le temps de bidouiller. C'est apparemment ce qu'ils ont fait, car la dernière version à laquelle

nous avons joué lors de la conférence Activision est nettement plus réussie. Voire jubilatoire. Rappelons qu'il s'agit d'une sorte de "Mad Max" qui se déroule dans les années 70 : coupes afros, couleurs chatoyantes et pattes d'éph' de rigueur. Le doublage des voix en français est en cours, et, réjouissons-nous, elles s'annoncent de qualité, puisque certains des acteurs qui ont doublé "Pulp Fiction" ont été engagés. Grooooooy !





**LE MAÎTRE C'EST VOUS.**  
**CE N'EST PAS UNE RAISON POUR VOUS PRENDRE POUR**  
**DIEU**

# MAGIC

The Gathering

## BATTLEMage™

Commandez votre armée de créatures, combinez des centaines de sortilèges pour frapper vos adversaires.

Duels épiques, affrontements en réseau par modem ou internet, campagnes stratégiques.

Magic the Gathering Battlemage est un jeu de stratégie aux possibilités infinies.

TRUCS & ASTUCES,  
SOLUTIONS COMPLETES  
3615 ACCLAIM  
08.36.68.10.25\*

POUR TOUTE QUESTION  
SUR LE JEU DE CARTES  
MAGIC : L'ASSEMBLÉE ©  
01.43.96.35.65  
3615 WIZARDS \*\*



**Wizards**  
OF THE COAST

PC  
CD  
ROM

PlayStation

SEGA  
SATURN

**Acclaim**  
entertainment s.a.

MA - C : THE GATHERING BATTLEMAGE, DECKMASTER, AND ALL EXPANSION NAMES ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST, INC. PAT. PEND. ALL RIGHTS RESERVED DEVELOPED BY HEALTME.  
ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © & © 1996. ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED



## Hexen II

### Le plus beau jeu jamais réalisé sur PC ?

### Peut-être bien...

**SORTIE PRÉVUE SUR CD-ROM PC  
ET MACINTOSH**

La barre de la qualité graphique des jeux PC semble encore remontée d'un cran. Hexen II est un véritable feu d'artifice. Un 14 Juillet sanglant, malgré tout, jonché de cadavres, Id Software oblige.



Id Software et Raven Software ont déjà bossé ensemble par le passé, sur Heretic et Hexen. Les voici à nouveau main dans la main pour la réalisation d'Hexen II, qui sera édité par Activision (d'où sa présence dans ces pages). Le deal a été annoncé le 24 février dernier, et à Activision, on avait l'air sacrément content. On le serait à moins, regardez les photos d'Hexen II et essayez de me faire croire que vous n'êtes pas super impatient de voir tourner le jeu. Le graphisme n'est pas tout, je vous l'accorde, et des images qui ne bougent pas, imprimées comme ça dans un magazine, ça ne veut rien dire. Là encore, Hexen II dispose d'un argument de choc : il utilise le moteur développé par Id Software pour Quake. Ça calme, non ?

## QUAKE SAUCE MÉDIÉVAL- FANTASTIQUE

Mieux que ça encore, puisque le moteur 3D de Quake en question a encore été amélioré tout

spécialement pour Hexen II. Et puis, Hexen II ne sera pas juste un jeu d'action où l'on cartonne tout ce qui bouge, comme dans Quake. Des relents de jeux de rôles ont été saupoudrés sur Hexen. Les énigmes et les différents niveaux promettent d'être vastes et intéressants.

Mais, surtout, les décors 3D d'Hexen II sont absolument renversants : jamais je n'avais vu d'aussi belles images sur PC. Presque incroyable. Les coyotes de Raven ont fait beaucoup de recherches, car si le monde d'Hexen II est bel et bien fictif, ses décors sont inspirés d'éléments d'architecture authentiques. L'action se déroule donc dans une ville médiévale, dans une cathédrale, dans des catacombes ou dans un immense tombeau égyptien. Il va falloir un scénario sacrément tordu pour nous faire avaler le passage d'une ville médiévale au fond d'une pyramide, mais qu'importe.

Jeu de rôles oblige, Hexen II permet au joueur de choisir son personnage dans quatre classes différentes : paladin, clerc, nécromancien et assassin. Ce choix aura une véritable incidence sur le jeu, chacun ayant ses capacités propres. Et ses armes également, avec cinq différentes par classe. Évidemment, ces dernières

*Oh là, c'est beau, ça. Les décors, là, ils sont beaux, hein ?*



allient force, puissance et magie. Certaines armes peuvent d'ailleurs être "upgradées" en cours de jeu, pour massacrer plus aisément ses ennemis, dans la joie et le bonheur.

Le jeu est composé de plus de 30 niveaux différents, apparemment tous étonnants de beauté. Sans compter les niveaux qui seront spécialement développés pour le jeu en réseau. Ces derniers tiendront compte, en effet, des capacités différentes des quatre classes de personnages, et en mode coopération, certaines énigmes nécessiteront les compétences de chacun pour être résolues. Intéressant.

## DES MONSTRES POLYGONÉS

Le jeu devrait sortir au milieu de cette année, sans doute cet été, et la version que nous avons eue sous les yeux était donc loin d'être terminée. Les niveaux, par exemple, étaient quasi déserts, il ne s'agissait que de petites promenades. Pourtant, les quelques monstres que nous avons pu voir bouger et s'agiter nous ont mis l'eau à la bouche. Comme dans Quake, ils sont superbes, bien dessinés et dotés d'impressionnantes textures. Et leurs animations semblent très poussées. Démon volants, gargouilles, immenses statues animées, leurs déplacements sont spectaculaires. Et puis, comme il s'agit de véritable 3D, vous pouvez leur tourner autour, et les personnages

ne vous font pas toujours face. Tellement beaux, qu'on prendra un malin plaisir à les mater quelques instants avant de les envoyer au paradis des monstres à coups d'arbalète ou de bâton magique.

Bref, nous ne l'attendions pas spécialement, cet Hexen II, un peu déçus que nous étions par l'épisode précédent, et voilà que le jeu se trouve catapulté bien haut dans le top des jeux que nous attendons avec le plus d'impatience. Il faudra donc attendre encore quelques mois, avant de pouvoir voler, courir et bondir dans les superbes décors d'Hexen II.



Mince, c'est beau. Regardez-moi ces décors... ils sont beaux, non ?

Alors, là, c'est beau, pas de doute. Les décors, là.



# Zork Grand Inquisitor

**SORTIE PRÉVUE SUR PC CD-ROM  
EN OCTOBRE 97**

Activision ne serait pas le même sans la série des Zork.

Activision nous en prépare donc un nouvel épisode pour cette année. Ouf. On a failli attendre.

**L**e douzième volet de la désormais mythique série des Zork va débarquer dans nos petites mains cette année. En octobre, et sur CD-Rom PC si tout se passe bien. Alors là, on est plutôt excité, tiens. Enfin, je parle pour les fans de Zork, ceux qui ne ratent jamais un de ses épisodes délicieusement débiles depuis la sortie du premier volet, purement textuel. Les fans de son humour décalé, ceux qui ont parfois l'impression de vivre dans le monde plein de magie de Zork, ceux-là, eh bien, qu'ils se réjouissent, donc, et qu'ils patientent jusqu'à octobre, aussi.

## ZORK AGAIN

L'empire, cette fois, est embarrassé d'un Grand Inquisiteur ("no one expects, the Great Inquisition !"), qui a décrété la magie hors-la-loi, l'a bannie et déclarée hautement indésirable. Votre but, à vous, donc, sera de le chasser du monde de Zork, hop, zou, rien à faire ici, à la trappe. Inutile d'avoir joué aux autres épisodes zorkiens pour apprécier Zork Grand Inquisitor : il se suffit à lui-même. Le graphisme est superbe, entièrement en 3D précalculée, et vous laisse une liberté de circulation de 360°. La magie, bien que bannie, sera toujours votre arme de prédilection, et vos pouvoirs ou ceux que vous acquerrez vous aideront grandement à résoudre les énigmes tordues de ce nouvel opus. Activision nous a promis des animations encore plus réussies qu'auparavant, et une intégration des personnages vidéo plus convaincante. Ah ben, tant mieux alors.

## VF SOUS-TITRÉE ?

Une petite anecdote pour finir : les gens d'Activision se sont rendus compte qu'ils recevaient

énormément de courrier de sourds qui jouaient à Zork et réclamaient des sous-titres dans les derniers épisodes. Cela vient du fait que le jeu textuel a eu un grand succès auprès de la communauté malentendante, et que ce public s'est très naturellement intéressé aux épisodes suivants. Du coup, Zork Grand Inquisitor sera sous-titré pour les joueurs qui le souhaitent, et un patch est déjà disponible pour sous-titrer Zork Nemesis sur le serveur Web d'Activision ([www.activision.com](http://www.activision.com)). Sympa, les gens, quand même.




## LE NOUVEAU JEU PARSOFT INTERACTIVE

Les bons gars de ParSoft Interactive plonchent en ce moment sur leur prochain jeu, qui n'a pas encore de titre définitif, et sera édité par Activision. Rappelons que les gars de ParSoft sont spécialisés dans les simulateurs de vol, et qu'ils ont entre autres réalisé Hellcats ou, plus récemment, A-10 Cubo (déjà édité par Activision).

Leur réputation en matière de simulateurs de vol n'est plus à faire, et leurs modèles de vol sont on ne peut plus réalistes. Ce prochain titre, pourtant, devrait marquer le genre à vie ; la démo présentée lors de la conférence Activision était tout ce qu'il y a de plus impressionnante. Graphiquement, en tout cas. Pensé pour les cortés accélératrices 3D, le nouveau ParSoft en met plein la vue, décors et cockpits sont tout simplement renversants.

Cette fois, leur moteur fait du texture-mapping correct, les programmeurs de ParSoft ont d'ailleurs bossé près d'un an et demi sur ces routines. Bref, patience, encore une fois, on vous reporte de ce petit bijou dès qu'on a de belles images à vous présenter.





# La créature dotée du pouvoir le plus terrifiant n'est autre que vous.

ENTREZ DANS L'UNIVERS MAGIC: L'ASSEMBLÉE®,  
ADAPTÉ SUR PC CD-ROM PAR MICROPROSE.

DÉCOUVREZ UNE NOUVELLE FAÇON  
PASSIONNANTE DE JOUER AU JEU DE CARTES  
À COLLECTIONNER LE PLUS VENDU AU  
MONDE. DÉJOUÉZ LES FÉLONIES DU  
SINISTRE ARZAKON. TRIOMPHEZ DES  
CINQ SORCIERS DE LA GUILDE ET  
SAUVEZ LES RESSOURCES MAGIQUES DU  
MONDE. PROVOQUEZ DES SORCIERS EN  
DUEL ET COMBATTEZ DE REDOUTABLES  
CRÉATURES PENDANT VOTRE QUÊTE  
POUR LIBÉRER SHANDALAR DE L'OBSCURITÉ QUI  
L'ENVAHIT. L'INTERFACE SIMPLE À MAÎTRISER ET LE  
SYSTÈME D'AIDE EN LIGNE ASSURENT UNE INTRODUCTION  
AU JEU À LA FOIS RAPIDE ET EFFICACE POUR LES DÉBUTANTS,  
TOUT EN PROCURANT L'ULTIME DÉFI AUX JOUEURS  
PLUS EXPÉRIMENTÉS. ACHETEZ,  
GAGNEZ OU TROUVEZ DES CARTES  
POUR CONSTRUIRE ET AFFINER



**Wizards**  
OF THE COAST

**MAGIC**  
L'Assemblée

EXCLUSIVEMENT POUR LA  
VERSION PC CD-ROM.  
PARTAGEZ LA MAGIE !

**MICRO PROSE**

Magic: L'Assemblée © Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Wizards of the Coast et Magic: L'Assemblée, Antiquities et Arabian Nights sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Quatrième Édition est une marque déposée de Wizards of the Coast, une division de Jock. MicroProse Software, Inc. est un licencié officiel. MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Software, Inc. Toutes les autres marques mentionnées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.



# Le top de la redac

## LE TOP PC

### AVENTURE

ZORK NEMESIS  
SPYCRAFT  
HARVESTER

INFOCOM  
ACTIVISION  
DIGI FX

### ARCADE/ACTION

TOMB RAIDER  
DUKE NUKEM 3D  
SCREAMER 2  
QUAKE (OPENGL)

CORE DESIGN  
APOGEE  
GRAFFITI  
ID

### SIMULATION

GRAND PRIX 2  
MECHWARRIOR 2 / MERCENARIES

MICROPROSE

PRIVATEER 2  
EF2000  
FLIGHT SIMULATOR 6.0

ACTIVISION  
ORIGIN  
DID  
MICROSOFT

### STRATEGIE

C&C: ALERTE ROUGE  
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2  
WARCRAFT 2/TIDES OF DARKNESS

WESTWOOD  
NEW WORLD  
BLIZZARD  
MICROPROSE

CIVILIZATION 2

### ROLES

DAGGERFALL  
DIABLO

BETHESDA  
BLIZZARD

### WARGAME

M.A.X.  
STEEL PANTHERS 2  
HARPOON 97  
CLOSE COMBAT

INTERPLAY  
SSI  
I-MAGIC  
MICROSOFT

## LE TOP MAC

WARCRAFT 2  
MECHWARRIOR 2  
SPYCRAFT  
A10 OVER CUBA  
WORMS

BLIZZARD  
ACTIVISION  
ACTIVISION  
ACTIVISION  
TEAM 17

## LE TOP PREVIOUS

STARCRAFT/STRATEGIE  
JEDI KNIGHT/ACTION  
UFO 3/STRATEGIE  
DARK COLONY/STRATEGIE  
CONQUEST EARTH/STRATEGIE

BLIZZARD  
LUCAS ARTS  
MYTHOS  
GAMETEK  
DATA  
DESIGN

REDNECK RAMPAGE/SHOOT  
LANDS OF LORE 2/ROLES

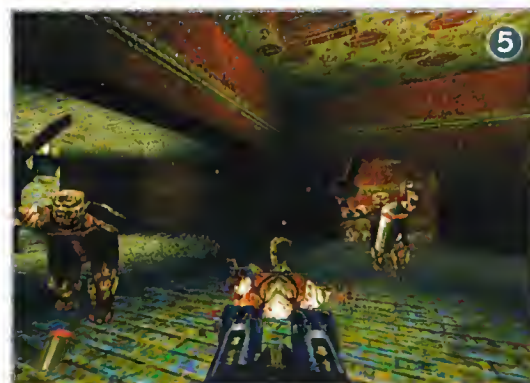
INTERPLAY  
WESTWOOD

## LE TOP OLDIES

MASTER OF MAGIC (PATCHÉ)  
WORMS  
AIR POWER  
ULTIMA UNDERWORLD  
UFO: ENEMY UNKNOWN  
MACHIAVELLI: THE PRINCE  
DUNGEON MASTER 2  
ARCHON 2

ENLIGHT  
TEAM 17

ORIGIN  
MICROPROSE  
MICROPROSE  
FTL



DES TITRES FRAIS  
DISPONIBLES AUX  
BONS PÉAGES D'AUTOROUTE.  
(REMARQUE: CES  
JEUX NE SONT PAS  
CLASSÉS)



Que s'est-t-il passé à Roswell en 1947 ?

Le gouvernement nous cache-t-il quelque chose ?

Qui peut bien être responsable de ces meurtres en série ?

Les aliens sont-ils déjà là ?

Une seule réponse:

# THE Pandora DIRECTIVE



MANUEL, TEXTES ECRAN,  
VOIX EN FRANCAIS

3615

VIRGIN  
GAMES

08 36 68 94 95\*

\*2,23F la minute



INTERACTIVE

224, rue de la Croix Nivert - 75016 Paris - TEL : 01 53 65 13 00 - FAX : 01 45 15 01 97

**ACCESS**  
SOFTWARE INCORPORATED

© The Pandora Directive is a registered trademark  
of Access Software Inc. All rights reserved.





Test



# Comanche

Simulateur - Tous joueurs - PC CD-Rom



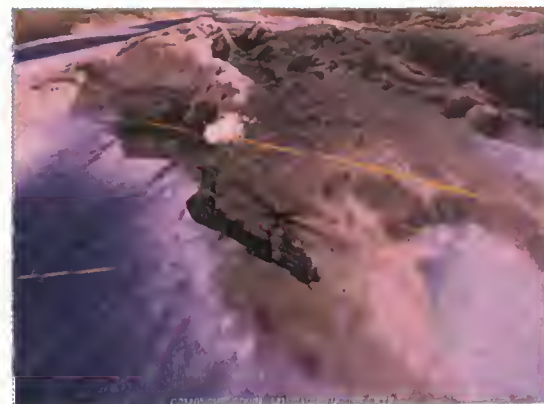


Dire que ce troisième épisode est attendu avec impatience est plutôt faible : il faut bien avouer que les précédentes productions n'apportaient pas grand-chose de neuf au schmilblic. Alors suite fadasse, ou surgelé mal réchauffé ? Ni l'un ni l'autre, voilà un vrai plat de chez Lenôtre, tout simplement.

C'est vrai, ça. Autant le premier Comanche avait marqué les esprits grâce à son moteur 3D innovant, autant les softs développés par la suite sentaient quand même un peu le déjà vu, et ce malgré quelques légers progrès techniques. Enfin, personnellement, en tant que personne, je trouve... La méfiance était donc de mise lors de l'installation de Comanche 3, et ma foi elle ne tarda pas à se dissiper. Très bon point tout d'abord, Comanche 3 tourne à l'origine sous DOS. Ça fait plaisir de retrouver ce vieux pote, qui a de plus en plus tendance à être délaissé par les programmeurs. Certes, ça s'installe et ça se lance sous Big Brother 95, mais que voulez-vous, la nostalgie a des raisons que la raison ignore. Moi, je préfère taper "Install" avec mes petits doigts boudinés, plutôt que d'attendre trois plombes avant que Veranda 95 daigne se charger, puis que Monsieur Autorun s'excite la FAT, tout ça pour m'apercevoir que finalement ça marche aussi bien sous DOS. De plus, alors que la majorité des simulateurs se vautrent dans une débauche d'octets sur votre disque dur, Comanche ne vous prendra que 55 mégas dans son installation la plus lourde. Comme d'habitude, cette dernière réduit le temps de chargement ; malgré cela, celui-ci s'avère quand même plutôt long (entre 45 secondes et 1,30 mn). Qu'importe, ce qui vous attend par la suite mérite largement de perdre quelques secondes. Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai l'estomac qui crie famine ; alors, je vous laisse deux secondes, le temps de me goinfrer d'un sale truc plein de graisse.



▼ Ça chauffe pour votre rotar, et vous êtes foulu.



◀ Laissez les vaches en dehors de ça.

# he 3

## EN DEUX MOTS

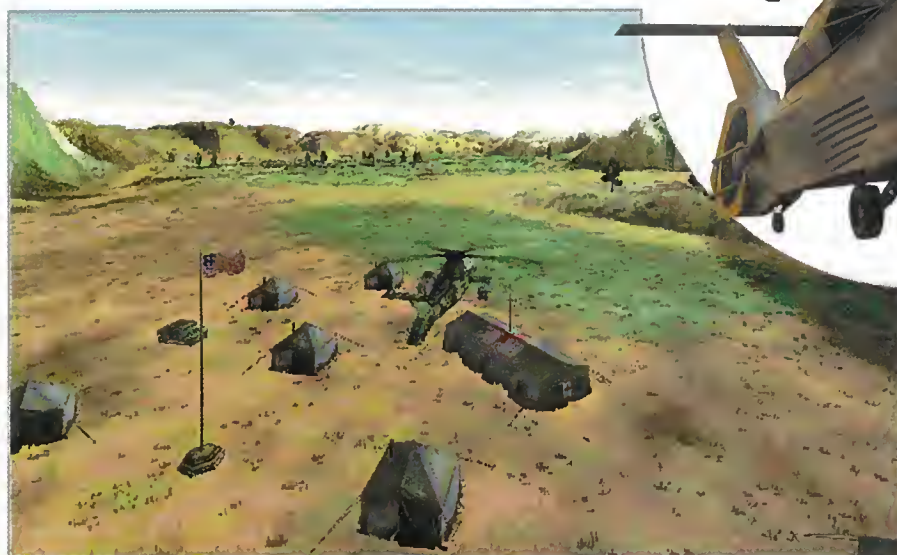
Comanche 3 est véritablement l'un des plus beaux simulateurs qu'il nous ait été donné de voir. Le graphisme est absolument fabuleux, bourré de détails, et le réalisme du pilotage a été considérablement amélioré par rapport au premier Comanche. Malheureusement, il vous faudra un Pentium 200 pour réellement en profiter, et encore... LE must du moment en matière d'hélico, définitivement.



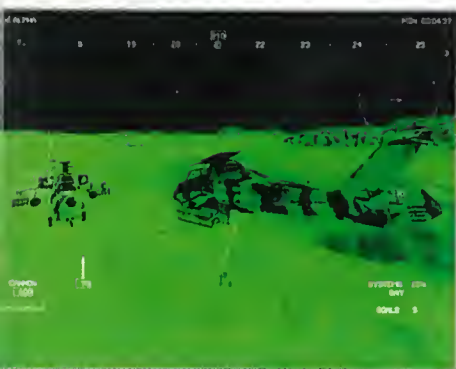


# Test

## Comanche 3



▲ Comanche possède des bâtiments vraiment variés.



▲ De nuit, tous les hélicos sont verts.

### Quand est ce comanche, alors ?

Oùk, elle était super facile, mais que voulez-vous, c'est la digestion. Après une brève, très brève, trop brève introduction, vous voilà donc sur le menu de sélection de votre pilote. Une dizaine de bon gars attendent patiemment que vous en choisissiez un pour effectuer la quarantaine de missions prévues. Si leur surnom ne vous convient pas, qu'importe, éradiquez-en un et inscrivez le vôtre en lettres de feu. Bisounours par exemple, ça fera bien pour frimer devant les copains quand vous boirez des coups au mess des officiers. Au fait, je ne sais pas si vous avez déjà piloté un Comanche, mais ce bestiau-là est l'un des hélicos les plus utilisés de sa génération. Quoi qu'en pense Bob Arctor qui ne jure que par l'Apache AH-64D Longbow, bien dirigé l'engin est capable de détruire son pesant de blindés, bâtiments et autres cachettes. C'est pourquoi une petite séance d'entraînement s'impose, histoire de vous faire la main comme un lâche, c'est-à-dire sans aucun danger. La première mission vous fera donc simplement décoller de la base de Fort Rucker, bien connue pour sa collection de bisons empaillés. Une rumeur prétend même qu'elle renferme

également les oreilles embaumées de Buffalo Bill, mais notre informateur est mort avant de pouvoir quitter l'Area 51. Nous n'en dirons donc pas plus. Après un temps de chargement conséquent (on vous avait prévenus), vous voici enfin à bord. Ah oui, d'accord. C'est juste à tomber, tellement c'est beau.

### Une certaine idée du progrès

C'est pas possible, ça doit être une image intermédiaire pour faire patienter ou un truc comme ça. Ben non, ça bouge un peu, c'est vraiment le jeu. Pas de doute, le moteur Voxel Space a pris un sacré coup de jeune. Normal, puisqu'il s'agit de la version 2, et franchement ils auraient pu l'appeler Voxel Space 10, tant l'avancée technique est spectaculaire. Certes, je ne suis "qu'en" 640\*480, avec une complexité des décors moyenne ; mais cela est déjà suffisant pour vous scotcher le cortex de bonheur. En fait, le soft propose sept résolutions différentes, allant de l'horrible 320\*200 au somptueux 800\*600. Bien évidemment, vous devrez choisir cette dernière en fonction de votre bécane, car la beauté du graphisme se paye par une grosse demande de temps machine.

Le soft propose sept résolutions différentes, allant de l'horrible 320\*200 au somptueux 800\*600

Voici un petit aperçu des différentes résolutions et niveaux de détails proposés. À noter que le 320\*200 sans l'affichage du ciel et avec les détails moyens est presque fluide sur un P100.



640\*400 tous détails. Jouable sur un Pentium 200.



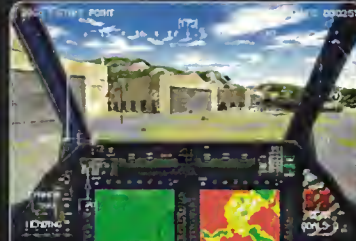
320\*200 tous détails. Fluide sur un Pentium 100.



320\*200 sans détails. Fluide sur un Pentium 100, mais super moche.



640\*400 sans détails. Idéal pour un bon Pentium 166.



800\*600 tous détails. À oublier en dessous du Pentium 200... Inklus !



800\*600 sans détails. Limite jouable car trop soccoadé sur le Pentium 200.



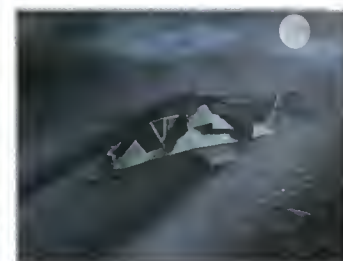
## Une option vous permettra de jouer avec les casques virtuels comme le VFX-1 ou bien le 3D Max



▲ Une petite merveille, qui nécessite une machine qui n'existe pas encore.



Le ciel varie du temps dégagé aux gros nuages d'orage. ▼



### REMARQUE

Comanche 3 tourne plus rapidement sur un Pentium 200 que sur un Cyrix P200+, à configuration vidéo, carte mère et Ram égales. Encore une histoire de FPU (virgule flottante), semblerait-il.

Pour vous situer la chose, Comanche 3 commence à être impressionnant à partir du 400\*300, car en deçà de ce chiffre fatidique, vous aurez plus l'impression de voir une migration de pâtes colorées qu'autre chose. Une option vous permettra même de jouer avec les casques virtuels comme le VFX-1 ou bien le 3D Max ; mais j'ai pas essayé, j'avais pas envie de vomir. Cependant, même si vous êtes l'heureux possesseur d'un Pentium 200, n'espérez pas jouer en 800\*600 toutes options dehors, car ça rame vraiment trop. On pourrait crier que c'est dégueulasse, que c'est encore un jeu réservé aux riches, qu'il faut dresser les barricades ; mais il faut se rendre à l'évidence et arrêter d'être hypocrite. Crier "halte à la course aux armements" est une chose, mais lorsqu'un jeu de cette trempe nécessite réellement une machine puissante pour tourner, on essaye de la lui donner. En clair, Comanche 3 ne se conçoit qu'à partir du Pentium 166, et ce afin de profiter du rendu quasi photographique de son univers.

## Bienvenue dans un monde d'inégalités

Oui, bienvenue à vous les riches ou bien à vous les surendettés. Vous voici à bord, prêt à vous envoler vers un monde meilleur. Devant vous, vous apercevez la manche à air qui ballote doucement sous un léger vent d'Ouest. Votre instructeur vous balance quelques recommandations d'usage, mais vous n'en avez rien à foutre. Vous avez déjà la main sur le levier de pas collectif, et vous allez enfin leur montrer de quoi vous êtes capable, à ces enfoirés de Ruskovs. Alors que les pales commencent à tourner doucement (vous les voyez réellement prendre de la vitesse), vous commencez à prendre lentement de l'altitude. Et là, les choses commencent tout de suite à devenir plus dures. Fini le bon temps des précédents Comanche où le réalisme du pilotage était aussi présent que la finesse chez Lagaff'. Cette fois, il va falloir ressortir vos manuels car un immense effort a été fait pour réconcilier les amateurs d'action et de simulation (d'ailleurs, la doc est plutôt imposante). Ainsi, dans le mode le plus réaliste (sans aucune aide de pilotage), vous mettrez un certain temps avant de bien contrôler votre hélico. Tenez, puisqu'on en parle,



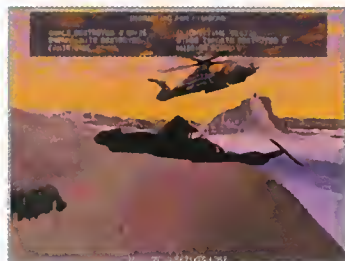


# Test

## Comanche 3



▲ La verrière reflète le ciel suivant la position du soleil.



▲ Pas de bal, vous êtes mari.



### TIPS TECHNIQUE

Les temps de chargement sont apparemment plus longs sous Windows 95 que sous DOS. L'animation est également légèrement moins rapide.

**Le moteur  
Voxel Space a  
pris un sacré  
coup de jeune**

sachez que de jouer uniquement au clavier est réellement handicapant, et qu'une bonne manette disposant du contrôle du throttle s'avère indispensable. Fin de la parenthèse. Mais que les fans d'arcade se rassurent, ils pourront s'éclater quand même grâce au mode "facile" spécial golios. Je sais, c'est méchant, mais il serait franchement dommage de jouer à Comanche dans ce mode, alors que cette unique orientation arcade était justement ce que beaucoup d'afficionados reprochaient aux précédentes éditions. Mais c'est mon avis, hein, vous en faites ce que vous voulez. Tout ça pour dire... le p'tit dernier peut sans problème être qualifié de simulateur, et désormais sans aucun complexe vis-à-vis de la concurrence.

Plus que beau,  
plus que bien,  
plus tout court

Les paysages que vous allez "visiter" sont divisés en trois catégories principales. Ainsi vous pourrez voler dans le désert, au pôle Nord, ou bien en pleine campagne verdoyante. La différence n'est pas flagrante, car il s'agit principalement d'une question de palette de couleurs et de végétation. Suivant les missions, vous jouerez aussi bien de nuit, au crépuscule, par temps ensoleillé ou couvert. Au total, vous aurez droit à une grande variété de teintes qui ne font qu'ajouter au charme général du graphisme. Les arbres sont un régal de finesse, à un tel point que vous pourrez pratiquement distinguer les feuilles sur les branches. De plus, si vous vous amusez à faire un carton sur le pauvre bout de bois, vous le verrez s'abattre comme en vrai ou bien disparaître pour ne laisser qu'une souche déchiquetée. De même, lorsque les bâtiments explosent, ils s'effondrent sur leur fondations et des débris retombent tout autour d'eux. Mais ce n'est pas tout, vous allez voir jusqu'à quel point Novalogic a poussé le souci du détail. Ainsi, quand vous vous mettez en vue extérieure pour vous admirer en pleine action, vous verrez le ciel se refléter sur la verrière en fonction de la position du soleil. Par exemple, si vous regardez par la gauche de l'appareil,



vous pourrez voir à travers le cockpit, alors que par le côté droit vous n'apercevrez que le bleu du ciel et le blanc des nuages. Mais attendez, ce n'est pas fini. Outre la très bonne animation des pales, la sortie du train d'atterrissage et l'ouverture des soutes, de petites animations supplémentaires sont présentes tout au long du jeu. On voit la tête des pilotes bouger dans leur cockpit, le canon s'orienter vers la cible désignée, les tourelles des blindés ennemis s'animer pour vous viser ; bref, on nage en plein rêve. En un mot comme en cent, Comanche 3 est incontestablement l'un des plus beaux simulateurs... en attendant ceux qui utiliseront les cartes d'accélération 3D ; car malheureusement il semblerait que la spécificité du moteur Voxel Space soit incompatible avec l'utilisation de - au hasard - la 3DFX. C'est bien dommage, je n'ose imaginer le résultat que cela aurait pu donner. Tant pis, ça sera peut-être pour le quatre, qui sait.

L'espoir fait vivre et  
dépenser sa thune

Reste à savoir ce que valent les missions. Évidemment, sur ce point, ne vous attendez pas à une grande originalité. Il vous faudra le plus souvent détruire des convois militaires, des blindés, des hélicoptères ennemis et tout un tas de trucs qui viennent de l'Est. Pour ce faire, vous disposerez de la panoplie habituelle du bon pilote de combat, à savoir un canon, des missiles Hellfire et Stinger, des roquettes, ainsi que l'utilisation possible d'un appui d'artillerie. Non, l'intérêt des missions ne réside pas dans leur originalité, mais bien dans leur réalisation. Les bâtiments au sol sont très variés, et vous passerez de la minable ferme au camp indigène rempli de vaches, sans oublier les usines de forage ou bien encore les plates-formes pétrolières perdues en pleine mer. Ensuite, le terrain étant vallonné à outrance, à vous de bien utiliser le relief pour vous approcher de vos victimes sans prendre trop de risque, c'est-à-dire en slalomant entre les arbres, les bâtiments et les balles ennemies. Cette sensation de réalisme des missions est lourdement accentuée par une redoutable gestion des autres appareils. Par exemple, lorsque vous partez au petit matin pour



Page manquante



Page manquante



Page manquante



Page manquante



Pour Windows 95 & Windows NT 32  
Bits

# ZOMBIE WARS

3617 JUKEBOX  
c'est aussi  
**85**  
CD-Rom à recevoir  
sur simple  
demande

"Ils" sont  
de retour  
et vous êtes  
le seul  
à pouvoir  
les arrêter...



Chez nous, le temps moyen de connexion est de 5 minutes !  
Nous nous y engageons

- 1 Je choisis le CD-ROM que je désire recevoir.
- 2 Je laisse mes coordonnées postales.
- 3 Pas de numéro de carte bancaire, pas de chèque, je ne recevrai pas de facture.  
Je n'ai rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57F TTC la minute).
- 4 Je reçois ma demande par la poste.

Qualité  
PointSoft

il suffit de le demander  
par minitel sur le

Pour recevoir  
le CD-Rom shareware  
"Zombie wars" chez vous par la poste,  
**3617 JUKEBOX**

5,57 F/TTC la minute

Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Avec votre envoi, vous recevrez également le magazine "PointNews" : toute l'actualité du Postware !



D'habitude, les jeux d'action 3D mettent en scène des **guerriers rudes** et obtus, avec des gros flingues et des surplus de **biceps**. Dans **Banzai Bug**, les héros sont des insectes volants qui font "bzzzz" et se battent pour leur **liberté**.

# Banzai Bug

Action 3 D - Jeunes joueurs - PC CD-Rom

**EN DEUX MOTS**  
Voici un très bon jeu pour les gamins : c'est drôle, bien fait, original et ça balance une bande-son épatante.

Il la ramène un peu, c'est vrai, notre copain Banzai Bug, là, avec ses ailes et toutes ses pattes. Bon bah, il a un peu tendance à se la jouer. Mais ce n'est pas uniquement de sa faute : son entourage et les gens qu'il croise y sont pour beaucoup. À force de lui répéter qu'il est le meilleur, le plus courageux, le plus balèze et autres sottises, forcément, notre Banzai Bug, eh ben ça lui monte à la tête.

Bref, le gars Banzai a décidé de partir en vacances, d'aller à la campagne pour prendre un peu de recul, respirer le bon air et s'amuser. Il s'installe confortablement dans le chapeau d'une grand-mère qui monte dans le bus, et hop, adieu la ville.

Les prés, les fleurs, c'est le paradis des insectes ici, clairement, et Banzai Bug vole, virevolte, bondit et rebondit en tous sens. Pour la rigole, il décide tout de même de pratiquer son sport favori : le surf sur voitures. Banzai Bug en voit justement une passer, là, qui trace sur la

route au bout du pré. Il fonce vers elle, s'installe confortablement sur l'air que la voiture brasse autour d'elle, et se laisse porter sans efforts, à très grande vitesse. Le pied.

Malheureusement, le chauffeur accélère, et Banzai se retrouve plaqué à l'avant de la voiture : il ne peut plus bouger. Là, il fait la connaissance de Poolio, un autre insecte, compagnon d'infortune lui aussi coincé contre le radiateur. Bientôt, le véhicule ralentit et entre dans un garage. Banzai Bug tombe aussi lourdement qu'un insecte peut tomber sur le sol et perd connaissance... (NDRC : bon dieu, Seb, ce suspense est insoutenable !)

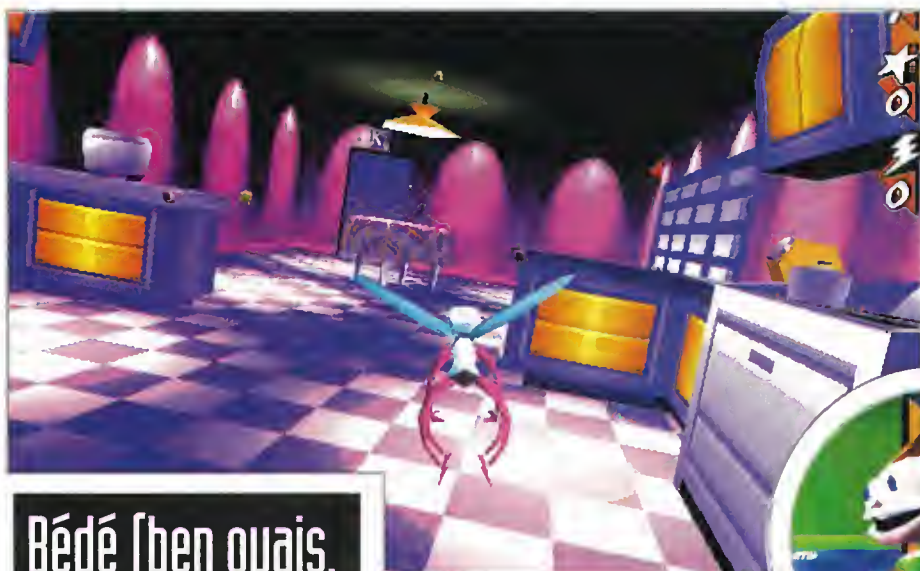
## La maison des barjos

Le réveil sera particulièrement douloureux pour notre cher Banzai, voire tout à fait traumatisant. La maison dans laquelle il vient d'entrer par mégarde, est occupée par une famille obsédée par la chasse aux insectes. Ils ne pensent qu'à les éliminer. Pas de bol. Chaque pièce, chaque recoin de la maison est truffée de pièges pour insectes concoctés par le maître de céans. Et pas des petits pièges ridicules et vieux jeux, pas de



◀ Banzai Bug, très âgé, nous conte l'aventure qui lui est arrivée dans sa prime jeunesse. Cette histoire, c'est à vau de la vivre maintenant.





## Bédé (ben ouais, pourquoi pas ?)

Si vous aimez voir la vie à travers les yeux des Insectes, je vous conseille l'excellent album de BD de Lewis Trondheim, "La Mouche", ou Seuil Jeunesse. Et tous les albums de Trondheim, tiens, au passage.

## Banzai Bug. c'est un peu un Descent pour mômes

simples gaz ou émetteurs d'ultra-sons destinés à faire fuir les gentilles bestioles. Non. Bien pire, bien plus vicieux : des insectes robots dressés pour tuer tout ce qui vole ou rampe.

Banzai ne veut pas rester dans cette maison de tueurs plus longtemps, il doit sortir immédiatement et rejoindre le joli pré qu'il a bêtement abandonné.

Malheureusement, ce ne sera pas si simple, et le chemin de la sortie est semé d'embûches. Par chance, Banzai n'est pas seul : de nombreux autres insectes fomentent dans l'ombre une contre-attaque. Guidés par une grosse limace, ils s'escriment à la fabrication d'un Puantilateur, machine inventée par le professeur Flynnstein pour infester la maison d'une odeur si pestilentielle, que les ignobles bipèdes devraient prendre leurs jambes à leur cou. De nombreux ingrédients manquent encore à la finition du Puantilateur libérateur, et la communauté des insectes, impressionnée par la réputation de Banzai Bug, aura vite fait de lui demander de l'aide. Banzai Bug s'envole donc pour plusieurs périlleuses missions : récupérer des allumettes

◀ Le maniement de Banzai Bug est très simple. Malgré tout, l'utilisation d'un Joypad ou d'un joystick est vivement conseillée.

dans l'atelier, du fromage qui pue dans la cuisine, du cérumen collant dans les oreilles du maître de maison endormi, et autres objets indispensables. Il faudra faire preuve de courage et d'agilité pour accomplir ces tâches à haut risque, surtout qu'au fur et à mesure de cette aventure, les insectes-robots se font de plus en plus hargneux et dangereux. Sans parler des habitants des lieux, la mère à la bombe anti-insectes facile, le père somnolant devant la télé et l'ignoble rejeton qui ne pense qu'à torturer les petites bêtes en leur arrachant pattes et ailes. Mais Banzai Bug fera également d'agréables rencontres, et notamment celle de Natacha, la charmante araignée à huit pattes.

## Oh, la jolie 3D !

On pourrait qualifier Banzai Bug de Descent pour mômes : on s'y balade en toute liberté et dans toutes les directions. Le graphisme est charmant : décors, personnages, animations des insectes (robots ou non). C'est en 3D, et calculé en

temps réel. Charmant, donc, plutôt joli, voire carrément réussi. Bien sûr, l'action n'y est pas aussi frénétique que dans Descent, mais la cible n'est pas la même : on imagine plutôt des gamins de 10 ans s'intéresser à Banzai Bug.

Le jeu est composé de huit niveaux qui se déroulent chacun dans un lieu différent. On visitera ainsi toute la maison des exterminateurs d'insectes. L'action y est plus ou moins variée, mais toujours bien amenée par des séquences cinématiques souvent très drôles. Bref, faire voler Banzai Bug est un véritable plaisir, ramasser des bonus et tirer sur les dangereux robots un chouette défolement.

Mention spéciale à la bande sonore : non seulement les bruitages sont agréables, les voix des différents personnages, humains ou insectes, délicieuses, mais les musiques qui accompagnent l'action sont absolument renversantes. C'est pas compliqué, il s'agit des meilleures musiques que j'aie jamais entendues dans un jeu vidéo, quel qu'il soit. Génial. Celles-ci ont été interprétées et enregistrées par une dizaine de musiciens (piano, batterie, contrebasse et cuivres divers), et les compositions s'inspirent joyeusement des expérimentations d'Esquivel, de musiques latinos plus classiques ou même de bon gros jazz nerveux. Fabuleux.

Ne croyez pas que Banzai Bug ne s'adresse qu'aux gamins : j'ai pris un malin plaisir à faire voler l'insecte. Mais les joueurs plus âgés et expérimentés risquent de trouver l'aventure un peu simple, trop courte et peut-être pas assez hi-tech. Cela dit, ne serait-ce que pour les musiques, tout le monde devrait y jeter un œil. Ou une oreille.

Seb.

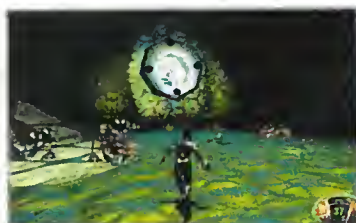


▲ Le maître de maison plonge devant la télé. Parfait, il ne reste plus qu'à lui lancer dans les oreilles pour récupérer le cérumen jeune et collant nécessaire au bon fonctionnement du Puantilateur.

- ✚ Un monde original vu par des insectes
- ✚ Les dialogues et les personnages tordants
- ✚ La musique
- ✚ Les niveaux un peu répétitifs
- ✚ Trop simple pour les joueurs expérimentés

TECHN. 72 DESIGN 83 INTERET 80





# MDK

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom

## EN DEUX MOTS

MDK bénéficie d'une réalisation remarquable et de musiques somptueuses. Le design des monstres et l'humour omniprésent sont agréables, mais le jeu est répétitif et linéaire. Un défaut fréquent chez les softs d'esprit console.

Journal de bord du Dr Fluke Hawkins.  
14 Août 1996. Entrée pilot n° 001.

Ah ah ah, ils vont voir, sur Terre, si le Dr Fluke est un cinglé. Ils vont voir ce qu'ils vont voir, ces idiots du comité Nobel. Notre vaisseau se trouve actuellement en orbite géostationnaire - légers ennuis au décollage, penser à vérifier le compte à rebours. Mes instruments de mesure inédits scrutent chaque particule de l'espace qui nous entoure. J'en suis sûr, ces étranges courants de l'espace que nous avons détectés sont une manne providentielle. Les possibilités offertes dépassent notre entendement. Mes calculs ne peuvent qu'être exacts : ces courants sont de gigantesques réservoirs d'énergie. La plus grande découverte depuis Einstein. C'est sûr, je vais passer à la postérité. A côté de moi, les plus grands savants auront l'air de nabots : Copernic, Galilée, Mark Hammil... Maman aurait été fière de moi. Ah, je vais les ridiculiser, tous ces crétins. La mission doit durer cinq

MDK était présenté en démo dans le CD du mois dernier. Encore une fois, vous avez testé le soft avant moi. C'est bon, je vais pouvoir me barrer en vacances. Non ? Bon, ben allons-y, et voyons ce que le jeu a dans les tripes.



▲ Parmi tous vos ennemis, ceux-ci sont les plus vexants. Ils foncent sur vous en hurlant pour vous déposer une bombe de 100 kg sur le coin de la tronche.

jours, et pour l'instant, Kurt, mon compagnon, ne semble pas trop pressé de retourner sur Terre. Tout va bien. Fin de l'enregistrement.

E t hop ! nous voilà dans les basques de Kurt, le héros le mieux équipé de la galaxie. Car on peut faire confiance à Fluke, le savant fou, pour ce qui est des inventions déjantées. Admirez donc votre nouvelle combinaison. Tenez, vous avez une glace là, au fond du magasin. Superbe, non ? Noire, en latex, moulant généreusement votre anatomie de sauveur body-buildé... Le must. Plus qu'un accessoire mortel pour soirée SM, la combi de Kurt est une véritable armure organique intégrant des fonctions de survie et un parachute à boudins que n'aurait pas renié un Quarx. Jean-Paul Gaultier me le confirme, l'exo-squelette est complètement "has been", aujourd'hui la tendance, c'est la combi. Sacré Jean-Paul ! Côté armement, on vous a gâtés aussi. Pour commencer, une mitrailleuse qui propulse des quantités insoupçonnables de munitions en direction de la cible. Élaborée à partir des restes d'un vieux satellite, cette arme multifonction est résolument mono-usage : pulvérisation d'Aliens. Et c'est là qu'on applaudit : une fois fixée sur votre casque, la mitrailleuse se transforme en fusil à lunette longue portée. Même que les gars du GIGN, y z'en ont pas une comme ça. Je vous parle même pas du reste de l'équipement. On verra ça ensuite.







▲ La chute libre : un des niveaux bonus servent à récupérer des armes, dans le plus pur style console.

## REMARQUE

Une version MDK pour 3Dfx est annoncée. Le jeu utilisera la plateforme Direct3D, ce qui est quand même moins bien que le DOS-Glide. Mais bon, un soft de plus pour la 3Dfx, quand même.

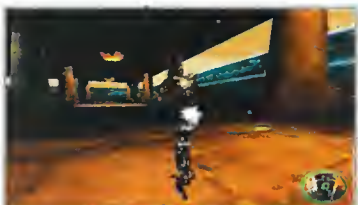
18 Août. Entrée 008.

Quelle joie de pouvoir me consacrer pleinement à ces études. Cette fois, pas de distorsion due aux effets atmosphériques. Je peux créer des inventions fantastiques. J'expérimente d'ailleurs un nouveau thermos de l'espace. Oooouuitt l'éééenneerrrggie ddiissippée esstt iimmprrreessioonnante, mmaais ppoouurrquuooli esst-ccc ssili fffrrroooooiiiiidddd ??? [suivent quelques pages un peu trainantes que nous abrégeons pour le confort du lecteur.]

J'ai communiqué à Kurt mon souhait de prolonger notre séjour. Il se montre de plus en plus impatient de retourner en bas. Il tourne en rond dans le vaisseau. Je lui ai montré comment programmer le magnétoscope. Il semble s'être un peu calmé depuis. Penser à inventer un décodeur pirate.

## Chute libre dans un monde impeccable

Pour l'instant, vous voilà fin prêt à sauter en chute libre au-dessus de la première cité. Pendant cette séquence, vous devez récupérer des armes et gadgets drôlement utiles par la suite. Pour corser l'affaire, il s'agit aussi d'éviter des missiles auto-guidés qui

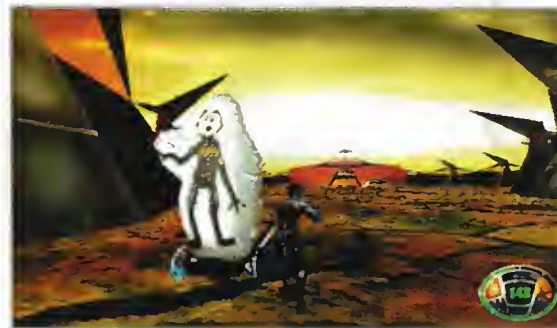


▲ Wouah, le sliver surfer en pleine action !

## Les Aliens.

un peu cabotins, n'arrêtent pas de faire les pitres dans votre viseur

▼ La poupée gonflable motorisée à votre effigie : un leurre rigolo pour occuper l'ennemi.



en veulent sérieusement à votre capital points de vie. Fin du bref bonus-stage, et on peut rentrer dans le vif du sujet.

Kurt trône fièrement au centre de l'écran. On est en vue à la troisième personne, donc. Il nous fait admirer ses pixels entièrement animés par Monsieur Motion et Madame Capture. Ça bouge bien, et c'est beau même si c'est du sprite. Kurt se tourne et on aperçoit son faciès soigneusement mappé. Rahan, notre confrère de "Joypad", pousse un petit cri de plaisir en voyant la chose. J'en déduis que MDK n'est pas encore sorti sur console. Mais on s'en balance complètement. J'empoigne le clavier pour donner vie à Kurt. Waow ! les décors sont tout bonnement somptueux. C'est en haute résolution S-VGA, et on a peine à croire que c'est du 256 couleurs. À 360°, une texture géante occupe le ciel et l'horizon tout entier, ambiance coucher de soleil en Quicktime VR. Le reste est en vraie 3D : les murs, les bâtiments, les projectiles et les sales Aliens. Le tout abondamment saupoudré de textures mappées. Tenez, vous avez déjà vu une texture de sol aussi balèze ? La caméra, avec focale grand angle à mort, accentue encore la perspective. Ça en jette, et c'est fait pour.

23 Novembre. Entrée: 022.

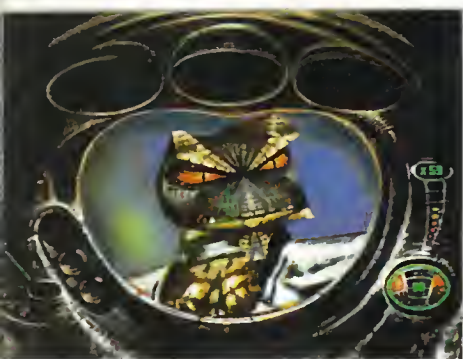
J'ai découvert des anomalies électriques en rapport avec les courants de l'espace. J'en suis à peu près sûr, ce sont des signes de vie extraterrestre. J'ai beaucoup trop de travail. Je planche actuellement sur un assistant-robot pour me seconder, une sorte de cyberchien. Kurt semble maussade. Il évite tout contact ou conversation. Il arrête pas de marmonner à propos d'une histoire de pénurie de cassettes vierges. Faut que je me dépêche de terminer Max, mon second-robot. Ça lui fera de la compagnie.

Le moteur de MDK n'a donc rien à voir avec celui des autres jeux d'action, surtout pas les Doom et leurs nombreux clones. Ce n'est pourtant pas de la vraie 3D, l'équipe de Shiny ayant rusé au mieux pour obtenir de bonnes performances. Ainsi, le coup de l'image retournée est-il bien vu : à l'écran, cela donne l'impression que les décors se reflètent sur le sol, et cela ne nécessite pas de lourds calculs. Toutefois, je remarque quelques ralentissements sur mon Pentium 166 configuré exprès pour les tests... Un comble ! Je file sous DOS 6.x (driver VESA et configuration de la carte sonore nécessaires sous DOS, voir Tips) et, pas de surprise, c'est bien mieux. Pas de ralentissements, même avec une flopée d'ennemis à l'écran. Je reste sous DOS, et pour la peine je plante une



# Test

## MDK



▲ Les boss ont des bouilles originales, mais ils sont peu fréquentables.

### TIPS TECHNIQUES

Sous Win95, et malgré une très grosse config, on aura droit à quelques ralentissements. Jouer à MDK sous DOS 6.x est préférable si vous tenez à une animation parfaite. MDK réclame alors un driver VESA 2.0 (la dernière version connue s'appelle SDD53). Sous DOS, il faudrait également installer les gestionnaires de votre carte sonore, car MDK ne les gère pas automatiquement. Allez, allez, retournez donc faire un tour dans vos config.sys et autres autoexec.bat. Et vive notre bon vieux DOS.

épinglé de plus dans ma petite poupée vaudou à l'effigie de Billou (si tout le monde faisait pareil, on n'en serait pas là).

Y a pas de doute, Shiny maîtrise parfaitement la technique actuelle. Certains décors sont presque totalement plongés dans l'obscurité, ce qui est bien pratique pour faciliter l'affichage et participe à l'ambiance. Car la grande réussite de MDK, c'est le design graphique. On savait nos amis anglais doués dans ce domaine, ils nous le confirment quand même. Les Aliens, les boss de niveau, les cités, les effets de transparence et de miroir, tout cela est réalisé avec goût et originalité. Chaque niveau permet de découvrir de nouvelles architectures, avec des palettes de couleurs vraiment tip-top.

Ici, on plonge en chute libre au milieu de gigantesques épées de glace. Plus loin, on traverse un pont qui enjambe des planètes... En plus, on peut tout examiner sous toutes les coutures grâce à l'option "snipper", et on aurait tort de s'en priver ! Autre réussite esthétique : la musique. La bande sonore, mélange de thèmes orchestrés et d'ambiances industrielles, est extraordinaire. Cette étrange symphonie change très rapidement d'une portion à l'autre d'un niveau, et rythme efficacement l'action en faisant croître et décroître l'intensité dramatique. Les oreilles expertes reconnaîtront des thèmes tirés de "Total Recall" ou "Dune". Ça a dû coûter bonbon en droits d'auteurs, mais le résultat en vaut la peine. Je pourrais presque dire que la réalisation de MDK s'offre un sans-faute, s'il n'y avait ces écrans de briefing et debriefing vraiment hideux. Toujours le même écran, pas de cinématiques ni de voix digits, juste un texte débile, et on a l'impression de toujours se



▲ Après chaque tableau, le score comptabilise le nombre de cervelles explosées. Mais le véritable boucher vise le cœur ; s'il manque son coup, la victime pélera dans d'atroces souffrances (dixit John Steed dans un épisode de "The Avengers").



▲ Votre pote Max, le cyber clébard crélin, vous époulera par quelques lirs de barrage.

battre dans le même coin d'Irlande ou d'Écosse. Je me doute bien que c'est une private joke de l'équipe de Shiny (ils sont Irlandais et Écossais), mais c'est un peu léger comme récompense, après s'être farci un niveau super dur. Pas trop grave, mais dommage quand même.

## Jouabilité cherche super héros pour destruction massive

Le premier tableau de MDK est là pour qu'on se fasse les dents. C'est que le maniement de Kurt présente quelques nouveautés par rapport aux références du genre. On peut marcher, courir, glisser latéralement ("strafe"), lever la tête ou la baisser, tirer, passer en mode "snipper" et zoomer, utiliser l'un des gadgets, sauter et... planer. Tout ceci au clavier, avec la possibilité de redéfinir certaines touches. Le parachute est décidément la grande trouvaille de MDK. Shiny a su exploiter son idée pour la rendre parfaitement jouable. Ainsi, on pourra cumuler le saut-plané avec les autres commandes (courir, tirer, lancer une grenade...). Avec un peu de pratique, on chope le coup de main et la sensation est drôlement agréable : on peut sauter-planer en arrière pour éviter un tir à bout portant et riposter au même moment, on prend son élan pour fondre en piqué sur sa proie tout en la truffant à la mitrailleuse,





# ATTENTION, LE COMBAT N'EST PAS L'UNIQUE CHEMIN QUI MENE À LA VICTOIRE



Il est temps de penser à votre jeu de jambes... Lorsque vous affrontez cinq adversaires en même temps, le seul moyen de survivre est d'être le plus rapide.

D'autant plus que vous allez devoir traverser 5 mondes hostiles composés de 1500 lieux différents. Tout au long de votre quête, vous rencontrerez de nombreuses créatures et d'impitoyables guerriers dont l'unique objectif sera de vous détruire. Même si vous êtes le meilleur combattant de la Terre, la route sera longue.

PERFECT WEAPON  
L'ESPRIT GUIDERA TES PAS

head games.



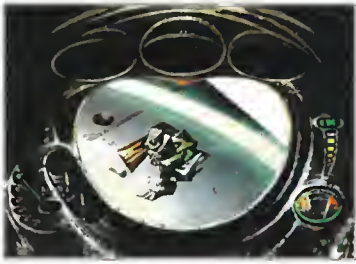
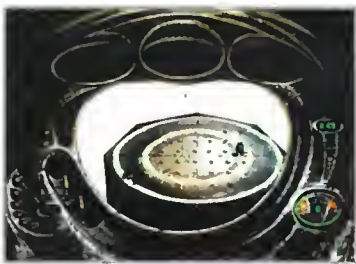
Pour obtenir des informations supplémentaires, écrivez à Electronic Arts à Centre d'Adresses Téléphonie 3, rue Claude Gouppé, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex ou téléphonez au 04 72 53 25 25. Perfect Weapon™ est une marque de American Softworks Corporation. ASD Games™ est une marque de American Softworks Corporation. Développé par Gray Matter. Head Games™ est utilisé sous autorisation. 1004 AVC Limited Partnership. ©1996 American Softworks Corporation. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans les autres pays. "PlayStation" et (PlayStation logo) sont des marques de Sony Entertainment Inc. Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays.







▲ Autre séquence qui rompt la monotonie de l'action : le bombardement des positions ennemies.



▲ Wouah, le zoom ! Pratique pour jouer les snippers.

etc. Autre remarque : il n'est pas nécessaire d'ajuster la hausse pour tirer sur un vaisseau en l'air, c'est automatiquement géré par le programme. Cette liberté de mouvement, associée à une réalisation impeccable, donne à certaines bastons un avant-goût de fin du monde : ça pète de partout, alors que les ennemis grouillent en tous sens (surtout à partir du troisième niveau).

Je dois avouer que j'ai eu un peu de mal au début, peut-être à cause des automatismes contractés avec les Doom. Mais maintenant, j'ai un truc infailible. D'abord, il faut commencer par détruire les distributeurs de monstres (inutile de blaster les Aliens un par un : ils se régénèrent automatiquement). Ensuite, Kurt tournant trop rapidement sur lui-même, il est illusoire de vouloir viser tout en courant dans toutes les directions – sans compter qu'on se fait vite allumer, à ce jeu-là. L'idéal est de mettre en joue la cible, une fois pour toutes, de s'asseoir sur le bouton de tir (le maintenir enfoncé), puis courir en avant et en arrière, alternativement, sans cesser de canarder. Le saut permet d'esquiver les rares tirs ajustés de l'ennemi. Essayez, ça marche.

2 Mars. Entrée: 053.

**A**RRRRGGGGHHHH!!! Trop occupé à bidouiller mon robot-café, j'ai délaissé mes instruments. Les courants se sont déplacés pile-poil dans l'axe de la Terre. Des hordes d'Aliens ont débarqué, détruisant ville après ville, n'épargnant rien sur leur passage. Leur plan est simple: ils construisent d'énormes cités foreuses pour extraire toute matière terrestre. Il est clair qu'ils veulent s'approprier toutes les richesses minières de la planète ou bien toutes nos patates, je sais pas encore. Kurt a été élu, à la majorité, sauveur de l'humanité. Max Bones, le cyber-clébard, est terminé juste à temps pour lui prêter main forte. Je mets la dernière touche à une combinaison révolutionnaire et quelques gadgets bien utiles. Notre objectif : réduire en poussière chacun des commandants des dix cités de l'envahisseur. Foutus Aliens. Ça va être eux ou nous.

## Quand la lassitude s'installe

**V**us sous cet angle, les combats ressemblent parfois à de la boucherie doomienne première génération. La force brutale permet de se sortir de certaines situations assez critiques, il est vrai. Inutile de sortir votre sniper quand vous êtes repéré : le temps de viser, et vous voilà mort. Mais MDK fait aussi dans la dentelle et l'humour. Avant de

## Le parachute est la grande trouvaille de MDK

pénétrer dans l'arène, il faut bien examiner les lieux pour déceler les astuces soigneusement distillées par Shiny. Ici, il faudra balancer une grenade dans une petite ouverture pour toucher un ennemi hors de portée. Ailleurs, on tirera au sniper sur une charge explosive et on dégommera avec une seule balle toute une flopée de méchants pas beaux. Comme on ne peut sauvegarder qu'entre les niveaux, on les refait plusieurs fois en découvrant chaque fois une nouvelle ruse. Le sniper est aussi largement exploité. On est parfois obligé d'examiner tout le terrain à la loupe pour retrouver le fil d'Ariane. Les Aliens, un peu cabotins, n'arrêtent pas de faire les pitres dans votre viseur. Les animations sont tordantes, aussi tordantes que la batterie de gadgets de Kurt (plus petite explosion nucléaire du monde, attaque aérienne d'os, poupée gonflable...). En revanche, qu'on ne vienne pas me raconter que ces Aliens-là sont "intelligents". Ils font le poireau, coincés contre un élément du décor, alors qu'il leur suffirait de faire trois pas pour venir nous chatouiller les tripes. Mais il faut bien reconnaître qu'une fois qu'ils vous ont repéré, on les voit s'organiser avant de partir à l'attaque. Eux aussi savent sauter et ils ont des techniques d'attaque de plus en plus redoutables : bombe dans la gueule, coup de boule enflammé... Rigolo. MDK, c'est aussi toute une série de séquences de jeu un peu différentes, censées rompre la monotonie du massacre : chute libre, toboggan, surf, tunnel... Et, bien malheureusement, c'est l'effet inverse qui se produit, car ces séquences reviennent dans un ordre prédéterminé. Je trouve les tableaux de début et de fin de niveau beaucoup trop répétitifs (surtout le tunnel). Un style de bonus-stages très répandu sur console, mais pas très intéressant sur PC à mon avis. Cette linéarité se manifeste aussi dans les phases principales, au bout d'une petite heure de jeu. On avance toujours de l'avant. On reste bloqué dans un niveau, si on ne trouve pas le truc précis. Par contre, on reste sur sa faim quand on l'a trouvé. En fait, on regrette de ne pas pouvoir évoluer plus librement dans les décors, tant ils sont beaux. Il n'y a pas de doute, MDK est superbe mais on se lasse très rapidement. Un dernier point vient altérer la note d'intérêt du jeu : l'absence d'options multijoueur. On aurait tellement aimé utiliser le sniper sur Julot-du-bureau-d'en-face.

En conclusion, MDK (ça veut dire Momo-David-Kevin, un groupe de rappeurs de mon quartier... rien à voir avec Murder-Death-Kill, relevé ici et là) est le soft idéal pour faire une petite démonstration à ses meilleurs potes. Sorti de là, ce jeu est à réserver aux fans d'arcade de type console... Les autres s'en lasseront trop rapidement.

lans'hologramme

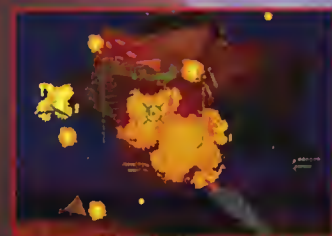
- Le moteur 3D original
- La musique envoûtante
- Le design classeux
- L'humour
- Trop linéaire
- Les stages bonus pénibles
- Les écrans intermédiaires très moches
- Pas de jeu en réseau

TECHN 80 DESIGN 85 INTERET 75



# SAND WARRIORS

AU 21<sup>ÈME</sup> SIÈCLE,  
LES DIEUX SONT  
EN COLÈRE...



## ...BIENVENUE AU ROYAUME DES MORTS !

30 missions à accomplir.

Univers de jeu entièrement en 3D temps réel.

Attaques air-sol coordonnées entre vaisseaux et unités blindées.

Missions à objectifs multiples : à vous de déterminer votre stratégie.

Un vrai monde en 3D à découvrir : ville-pyramide, routes, montagnes ...

Une ambiance sonore incroyable qui vous plongera au coeur de l'action.

Version Française

PC  
CD  
ROM







Camarade pilote, bienvenue à bord du Mil Mi-24, alias Hind ! Après Apache, Digital Integration nous propose une **nouvelle simulation** d'hélicoptère, avec de **nombreuses améliorations**.

# Hind

Simulation - Tous joueurs - Mac CD-Rom



## EN DEUX MOTS

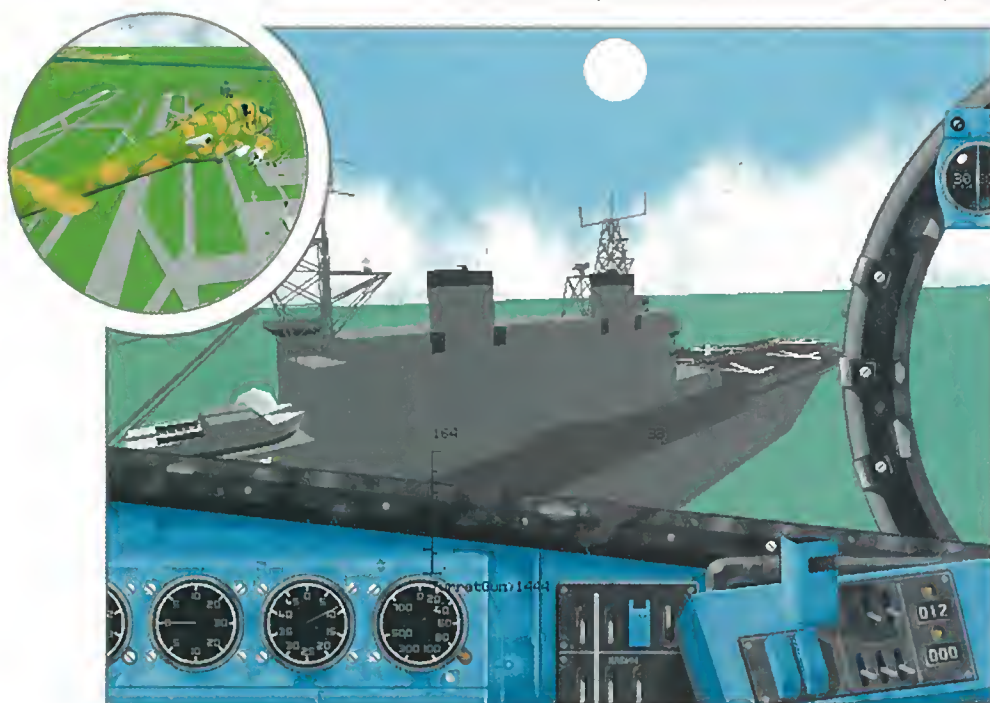
Il est préférable de posséder une configuration musclée pour profiter pleinement de ce jeu. Dans ce cas, Hind est un excellent simulateur, digne successeur d'Apache Longbow.

**P**rès d'une centaine de missions vous sont proposées. En plus du mode Arcade, vous allez donc évoluer près de la base d'entraînement de Sarakov, en Russie, accomplir des missions ou mener des campagnes et vous battre au Kazakhstan, en Corée du Nord ou en Afghanistan. Bref, de quoi semer la pagaille dans les camps adverses. Les joueurs d'Apache ne seront pas trop déçus par l'interface et les commandes du jeu. Cependant, le pilotage de l'hélicoptère, l'équipement et l'armement sont suffisamment différents pour nécessiter un petit temps d'apprentissage, ce que vous pouvez faire rapidement grâce aux missions d'entraînement. Parmi les particularités de Hind, le concept de « canonier électronique » est intéressant. En effet, en plein combat, il peut être difficile de manœuvrer en même temps l'hélicoptère et l'armement. Si vous l'activez, le canonier pointera pour vous les armes sur l'adversaire, vous facilitant ainsi la tâche. L'armement est assez complet, tant en armes Air-Air, qu'en armes Air-Sol, avec des missiles, des roquettes,



une mitrailleuse, mais aussi des bombes et des mines. Bref, de quoi faire des dégâts dans le camp adverse. Autre particularité de l'appareil : le transport de troupes. Ainsi aurez-vous à accomplir des missions consistant par exemple à secourir de valeureux camarades cernés par les forces ennemies. Il est bien sûr possible de jouer en réseau jusqu'à 16 joueurs, en mode "Duel à mort" ou "Capture du drapeau". Mais on peut également jouer à deux (par modem par exemple). Dans ce cas, les modes possibles sont Combats, Missions autonomes ou Pilote/Canonier. On peut non seulement piloter un Hind, mais également un Apache, à condition d'avoir le CD. Le jeu est graphiquement assez réussi, mais il faut posséder une machine assez puissante si on veut afficher un maximum de détails. Chaque mission donne lieu à un briefing en expliquant les différentes étapes. Selon vos préférences, vous pourrez vous-même préparer votre plan de vol. En fin de mission, le debriefing la résumera, vous indiquant éventuellement les raisons de votre échec. Le gros problème de Hind est la configuration nécessaire : en effet, pas moins de 34 Mo de mémoire vive sont demandés. Théoriquement, 16 Mo de mémoire physique suffisent, à condition d'activer la mémoire virtuelle. Mais les performances s'en ressentent nettement. Autre regret : il est impossible d'avoir une résolution d'écran autre que 640x480. On aurait aimé pouvoir en changer, comme c'est le cas dans des simulations telles que FA/18.

Tibérius



- Simulation réaliste
- Jeu en réseau avec Apache
- Missions nombreuses et variées
- Configuration musclée requise
- Quelques problèmes techniques (disparition du son, sauvegarde des pilotes)

TECHN: 50 DESIGN: 70 INTER: 75





**Scavenger**  
*présente*



# Scorcher

**Vitesse Extrême**



**CD-ROM PC**

3615 GT Interactive\* GT ligne : 08 36 68 14 11\*  
<http://www.gtinteractive.com>



GT INTERACTIVE  
SOFTWARE

Scorcher ©1996 Scavenger. All rights reserved. Developed by Scavenger. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Scavenger.  
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software Corp. Ltd., The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>

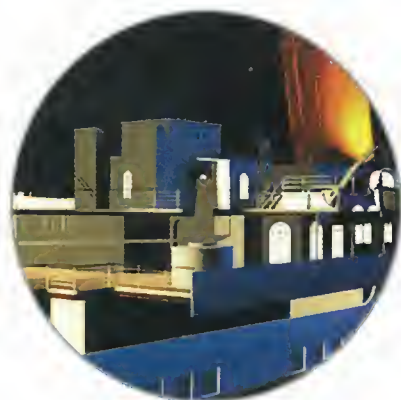
Design © replican

\*2,23 tr/min.



Test

# Titanic



## une aventure hors du temps

Aventure - Tous joueurs - PC et Mac



### EN DEUX MOTS

Découvrir le Titanic à travers une aventure est devenu possible, grâce au travail de Cyberflix. Ce soft très bien documenté offre un témoignage sur le début du siècle. Splendeur et misère, imminence de la guerre et naufrage se mêlent pour créer une ambiance hors du commun.





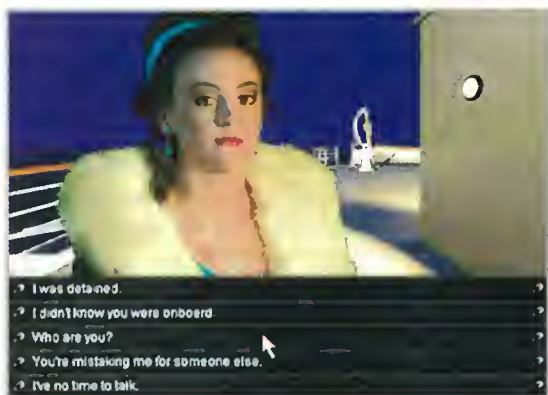


Quand le rêve devient réalité,  
le Titanic revit pour une aventure merveilleuse.  
Il y a bien longtemps que l'on n'avait vu  
un jeu d'aventure  
de cette qualité.

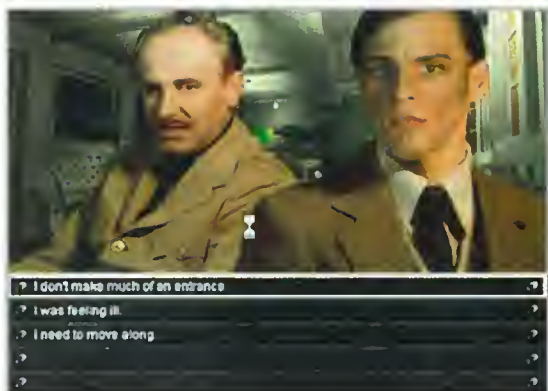
Voilà plus d'un an que Cyberflix travaille sur le projet de reconstitution du Titanic. Ce bateau mis à flot en 1912 n'a eu qu'une très brève existence, puisque le 14 avril de la même année, il coulait déjà. On vous l'avait déjà dit, non ? La rencontre inopportune avec un iceberg mit fin à sa réputation d'insubmersible, ainsi qu'à la vie de plus de 1 500 passagers. Depuis, le paquebot est devenu une légende célébrée par de multiples livres, films et documents. Sa magnificence et son luxe pour un bateau de cette taille (271 mètres de long et une capacité de 66 000 tonneaux) restent incomparables. Beaucoup ont rêvé de fouler des pieds son pont. Lors de l'expédition menée il y a quelques années sur le site du naufrage, Américains et Européens se sont battus pour posséder le droit d'exploiter les découvertes. La visite est maintenant accessible à tout un chacun.

## Un musée virtuel

Retrouver le Titanic et son ambiance avant-guerre est une aventure hors du temps (c'est même le titre, alors hein, j'invente rien). S'appuyant sur des documents originaux, des



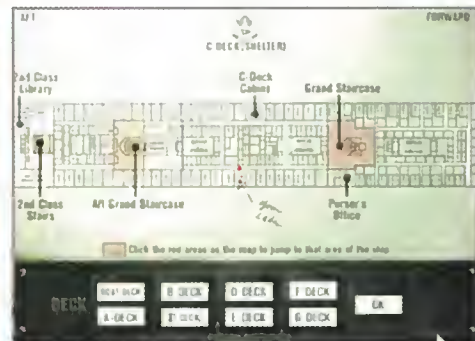
L'hamme à la pipe est l'esplan allemand. Le jeune est aussi allemand, mais il vous donnera des renseignements si vous taites de l'escrime avec lui. ▼



archives publiques et toutes les informations pouvant être recueillies sur Internet et ailleurs de par le monde, l'équipe de Cyberflix a amoureusement bichonné "son" Titanic pour lui rendre sa splendeur et son atmosphère originelles. La copie quasi conforme du navire qui apparaît dans le jeu, est un superbe hommage rendu au paquebot. La plupart des lieux ont été reconstitués. Les pièces les plus connues du public, comme le Café Parisien, ont été réalisées avec un luxe de détails impressionnant : pour n'en citer que quelques-uns, vous y découvrirez les lampes, services de table et autres objets usuels que renfermait le Titanic. Mais la reconstitution des salles n'est qu'une partie du projet des développeurs. Leur but est de vous inviter à vous immerger – si j'ose dire – dans le monde du Titanic, comme passager de Première classe. Pour recréer l'atmosphère, une recherche approfondie a été effectuée sur les passagers : millionnaires, femmes de chambre et passagers clandestins, tous revivent et imprègnent ces lieux. La mode de l'époque et les centres d'intérêt de la classe aisée ont été ainsi intégrés à l'intrigue. On retrouve les conditions

Le scénario  
vous donne  
le rôle  
d'un espion  
britannique.

Le plan du bateau vous permet de vous repérer et d'accéder aux parties rasées en cliquant dessus. Une habitude que vous prendrez vite, vu l'immensité du bateau. ▼





# Test

## Titanic



**“Retrouver le Titanic et son ambiance avant-guerre : une aventure hors du temps”.**



▲ Ils détiennent deux choses qu'un riche couple veut leur prendre : leur bébé et une lettre compromettante. Aidez-les, ils vous aideront.

sociales et les idées politiques qui prévalaient en ce début de siècle, avec l'inquiétante menace d'une guerre proche.

### Promeneur et fureteur sur le même bateau

**T**itanic regroupe un documentaire et une aventure. Deux types d'utilisation du soft sont donc possibles. Le circuit de visite vous permet de découvrir les pièces reconstituées du navire, sans vous inquiéter de l'aventure. Ici, pas d'intrigue à élucider ni de drame à dénouer, vous êtes observateur. Les développeurs se sont inquiétés du public non joueur, fêru de la dramatique histoire du Titanic. Les personnages que l'on croise sur le bateau font office de conteurs. Voilà la visite d'un musée vivant. Vous ne trouverez évidemment pas la liste exhaustive

des documents portant sur le Titanic, mais chacun des acteurs vous donnera une vision de son histoire suivant son centre d'intérêt. Il est possible d'avoir accès à ces séquences directement en cliquant sur le portrait du personnage que l'on souhaite entendre. De plus, on peut étoffer la galerie de portraits en se branchant sur Internet. L'aventure, outre la découverte du bateau, offre toutes les palpitations de la dérive assorties d'une histoire d'espionnage. Vous incarnez un espion britannique. La guerre est déclarée. Les Allemands bombardent copieusement Londres. Votre dernière mission, sur le Titanic, a échoué : la guerre a éclaté, car vous n'avez pas su découvrir les documents qui auraient pu la prévenir. Vous êtes limogé. Une bombe explose dans la rue. Le choc vous renvoie dans le passé, au commencement de votre mission. Ainsi commence un voyage dans le temps, à bord du Titanic.



▲ Votre bureau recèle des éléments qui donnent quelques idées sur vos conditions de vie.

### La dernière croisière

**P**remière vision : le décor est magnifique, les couleurs chatoyantes ; et les jeux d'ombre créent une impression de luxe et de chaleur saisissante. Après un bref aperçu de votre cabine, vous êtes introduit dans cet univers par un valet stylé. L'aide est parfaitement intégrée au jeu. Dès le début, ce valet vous met à l'aise avec les différentes commandes. Continuellement, quelqu'un sera là pour vous prendre par la main si vous êtes coincé. Pas de vulgaire clic sur une aide, les personnages vous informent avec discrétion et naturel. Une femme vous indique le contenu de votre mission, et vous devrez lui faire régulièrement votre rapport. Elle vous donnera alors des indications sur la direction à prendre. Bon, je n'ai jamais été espionne, mais je pense que ça se passe un peu comme ça : prendre les ordres et rendre des comptes. En plus, le scénario est bien ficelé et aucun temps mort ne vient gâcher l'aventure. Votre voyage à bord du Titanic débute la nuit de son naufrage. Vous aurez donc peu l'occasion de souffler. Suivant vos paroles et vos actes, les personnages réagissent différem-





HYPER PROGRAMMABLE 10EN 1  
Pour PC et Compatible

**PRENEZ LE CONTROLE  
DU CIEL !!**

**10EN 1**  
HYPER PROGRAMMABLE • HYPER PROGRAMMABLE

- ✕ Fonction macrocommande pour 4 commandes à définir
- ✕ 10 boutons programmables
- ✕ Bouton 8 directions
- ✕ Option de tir automatique
- ✕ Molettes d'accélération



**BIGBEN**  
Votre Puissance  
de jeu

Tel : 03 20 87 57 99

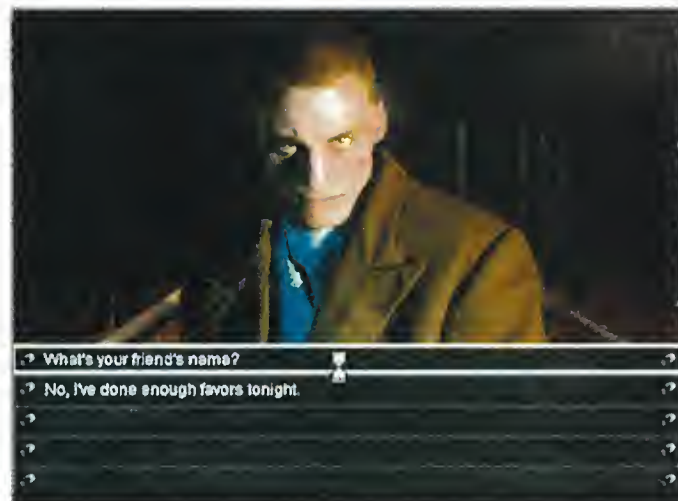




Les bains turcs sont les lieux du drame. Vous y glanerez un précieux renseignement. N'oubliez pas d'admirer, au passage, la superbe reconstitution. ▼



## Titanic ou la visite d'un musée vivant.



▲ Le passager clandestin est un Serbe (eh oui, déjà !). Il peut se révéler extrêmement dangereux si vous tentez de le valser.



Dans le gymnasium, entraînez-vous, car il sera nécessaire de baxer un appartun. ▼

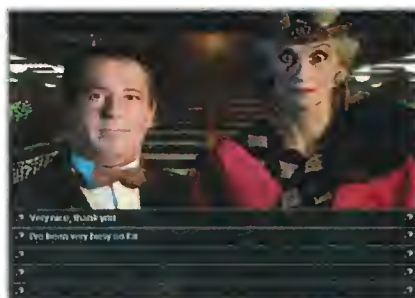


ment. Ainsi vous pouvez mourir bien avant le naufrage à cause d'un vol hasardeux, ou ne pas arriver à soutirer des renseignements vitaux à cause d'un jeu de jambes trop faible. Le jeu d'action-réaction entre les acteurs crée une gamme d'attitudes riche en enseignements sur les modes de pensée de ce début de siècle. Progresser dans l'intrigue conduit à accomplir une grande variété d'actes : vous passez des casse-tête et des épreuves physiques tels que l'escrime ou la boxe. Le jeu est presque parfait.

### Presque ?

oui, j'ai bien dit presque, car quelque chose cloche chez les personnages. Ou plutôt chez deux d'entre eux. De prime abord, ils semblent figés. Les personnages principaux sont construits correctement, mais lors des dialogues, leur





visage manque étrangement de naturel. Les développeurs ont utilisé un procédé qui recrée les mouvements du visage de manière alternée. Le rendu de certains traits donne aux figures un aspect caricatural bizarre, comme un masque. Le navire a été peuplé de silhouettes pour lui redonner vie. L'idée n'est pas mauvaise, mais lesdites silhouettes, plutôt statiques, sont beaucoup plus grossières que les autres. Le détail frappe d'autant plus, qu'il brise l'harmonie du décor et rudoie le graphisme, dont la finesse fait de cette visite du navire disparu une véritable partie de plaisir. Documentation et aventure sont harmonieusement réparties et offrent un témoignage hors pair de l'avant-guerre. Finesse graphique et musique classique concourent à rendre magique l'ambiance des lieux. Les personnages renseignent sur les mœurs de l'époque. Une occasion unique de découvrir un grand paquebot, comme on n'en connaîtra plus. L'aventure est belle.

Kika.

## Quelque chose cloche dans les personnages.



▲ Prenez l'oscenseur pour aller plus vite, et prêtez une oreille attentive aux ragats du garçon.

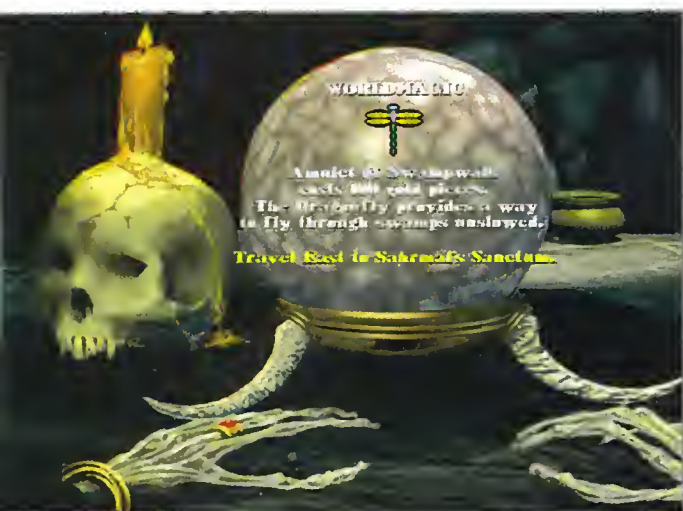


▲ Pour visser les abjets de plus près, utilisez la loupe dans votre soc.

- ✚ La superbe reconstitution du navire
- ✚ L'atmosphère de l'époque
- ✚ Les intrigues bien ficelées
- ✚ L'attitude bizarre des personnages

TECHN	71	DESIGN	86	INTERET	85
-------	----	--------	----	---------	----





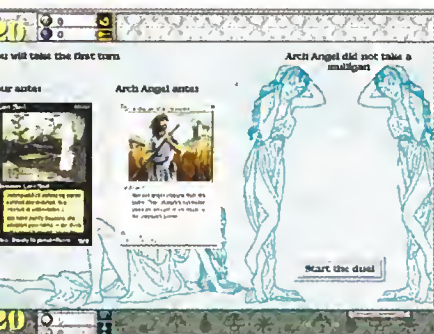
Au départ, il semble qu'il n'ait été question que d'un jeu où le **joueur** aurait pu **affronter l'ordinateur** et à la limite jouer **en réseau**.

Mais très vite, Sid "Civilization" fut appelé pour **reprendre en main** tout cela et développer notamment une **partie "aventure"**.

C'est ainsi que **Magic the Gathering** se décompose aujourd'hui en **trois parties bien distinctes**.

# Magic The Gathering

Cartes - Débutants et experts - PC CD-Rom



## EN DEUX MOTS

Avec **Daggerfall** et **Magic**, on assiste à l'émergence d'un nouveau type de produit : l'excellent jeu buggé. Grâce à **Shandalar**, le néophyte pourra être séduit par le jeu, la partie aventure ressemblant à une sorte de **Warlords 2**. Le joueur expérimenté succombera, malgré les milliers de défauts, au charme d'un **Magic** régi par des règles précises et très élaborées.

## Le Deck Builder

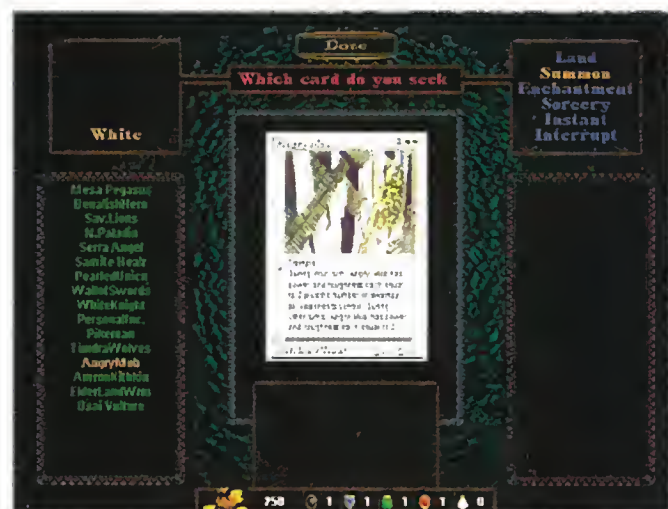
C'est ici que le joueur se constitue un "deck" (un ensemble de cartes) à partir d'une liste impressionnante de possibilités. C'est ici aussi que le premier bât blesse : le joueur d'expérience s'apercevra vite que si longue que soit la liste, toutes les cartes ne sont pas disponibles. En effet, on retrouve l'intégralité de la 4<sup>e</sup> édition, ainsi qu'une partie (mais une partie seulement) des trois premières extensions (**Arabian Nights**, **Legends** et **Antiquities**). En contrepartie, une douzaine de nouvelles cartes, les **Astrals**, font leur apparition. Elles sont apparemment jouables uniquement grâce à l'informatique. On retrouvera aussi quelques chères disparues, comme les **Moxes** et le légendaire **Black Lotus**. Fort heureusement, l'interface permet l'utilisation de filtres pour faciliter la recherche. Un problème se pose au joueur de **Magic** : il est impossible de jouer en tournoi avec ces decks, puisque **Microprose** fait fi des chartes et interdictions de cartes en vigueur. Malgré cela, les decks constitués pourront être utilisés par l'ordinateur ou envoyés par le Net signés de votre e-mail. Un CD de cartes supplémentaires sortira en France vers le mois de juillet.

## Duel

Le deuxième module est le **Duel** en lui-même. Le joueur de **Magic**, habitué à l'austérité d'une table, découvrira une interface très agréable. Ici, plus besoin de compter les points de mana et autres **markers**, l'ordinateur s'occupe de tout, et les cartes s'illuminent en jaune au moment où on peut les utiliser. De même, il est possible d'arranger à l'écran les terrains, les créatures et les **Artefacts** selon son bon vouloir. Un véritable rêve pour le **magic-maniaque**. Si l'on fait abstraction de quatre lacunes d'importance : d'embée, la lenteur d'affichage est consternante ; ensuite, l'intelligence artificielle est restée si sottise qu'elle ignore le bluff... Dommage. Tertio, le programme multiplie les erreurs de règles sur les cartes. C'est ce que les

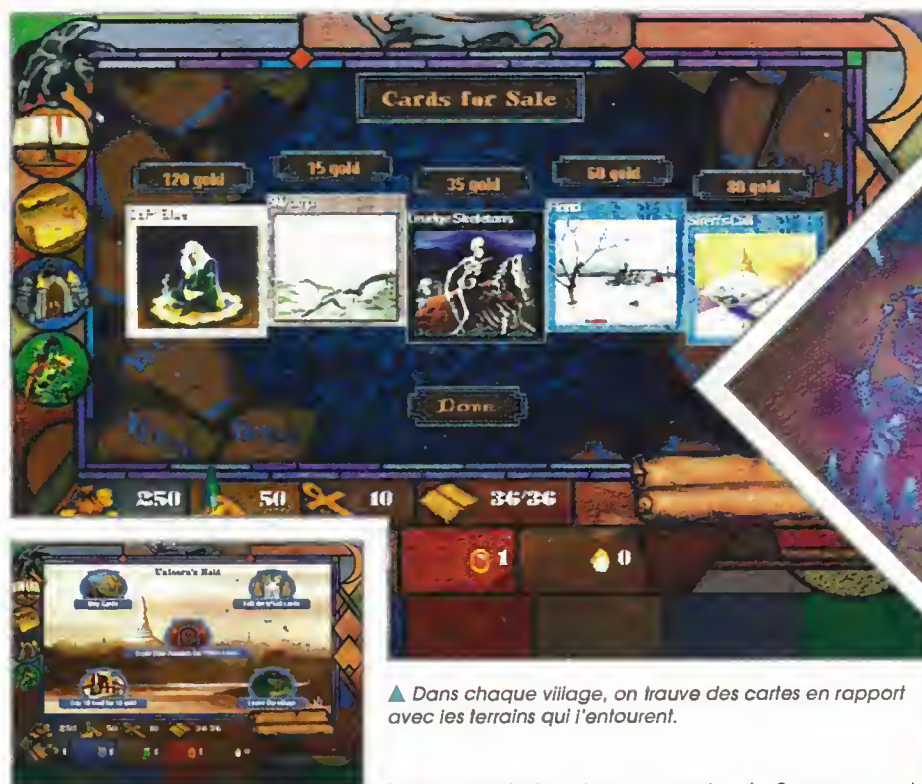


▲ Les cartes sont toutes fidèlement scannées.



▲ C'est ici que l'on achète des cartes.



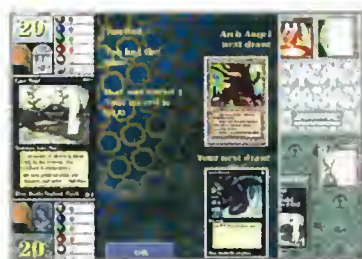


▲ L'arrivée dans une ville.

### Note technique

Magic nécessite 200 mégas d'installation minimum pour ne pas trop ramer.

Un moment très dur : la perte de la mise tirée ou horsard.



▲ On peut parfois trouver des amulettes de mana.

▲ Dans chaque village, on trouve des cartes en rapport avec les terrains qui l'entourent.

joueurs américains n'ont pas pardonné. Compte tenu du nombre de cartes, de la nature du jeu et de la quantité de combinaisons possibles, c'était quasiment inévitable. Des patches corrigeant ces insuffisances devraient être disponibles sous peu. Quant à la quatrième et (ouf...) dernière lacune, c'est l'absence de mode multijoueur. On l'attend avec la future mouture. De pied ferme.

## Shandalar ou l'aventure

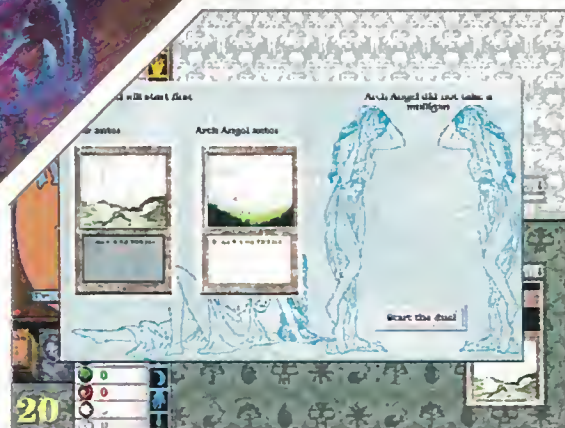
Shandalar est incontestablement la partie la plus intéressante de The Gathering, même si elle risque de s'attirer les railleries des puristes. Le joueur incarne un magicien évoluant dans un monde gouverné par cinq mystiques, pour une longue chasse aux trésors dans un décor que ne renieraient pas les amateurs de M&M (le jeu, pas les bonbons). Les plus grands sorciers du royaume essaient de prendre possession de cette terre en envoyant leurs larbins foutre un peu le boxon dans la région d'à côté. Le joueur débute avec une dizaine de points "hit", et devra voyager pour remplir des quêtes que lui confient les chefs des villages. Dans le module "duel", il faudra affron-



▲ Shandalar, terre d'aventure.

## Wizard tire les cartes

Magic a été créé par la société Wizard Of The Coast en 1993. Subtil mélange entre les cartes de foot américain à collectionner et un principe de jeu dont les bases furent jetées par Steve Jackson avec Illuminati, Magic est un jeu de tarot assez passionnant et très élaboré, qui se situe dans un univers médiéval. Dans la version traditionnelle, le joueur doit souvent dépenser de grosses sommes d'argent pour se constituer un jeu correct. Heureusement, l'adaptation très attendue de Microprose va changer tout cela.



ter des créatures qui, une fois vaincues, donneront soit des renseignements sur des donjons à explorer (assez simplistes), soit des cartes ou autres pouvoirs. Au fur et à mesure de ce carnage, on affaiblira la puissance des cinq mages et on pourra les affronter dans leurs repaires. Ces derniers tenteront d'éliminer le magicien en envoyant des monstres à l'assaut des villes, avec lesquels il a des "mana-links" (ressources donnant des points de vie supplémentaires). Au fil de l'exploration des villes et autres châteaux, le joueur trouvera des nouvelles cartes à échanger ou à acheter aux habitants du coin.

Bob Arctor

## Magic contre Magic

Attention, fans de Magic : si d'aventure, il vous arrive de croiser le chemin de l'outre jeu inspiré de Magic (Bottlemage, de Accioim), ne vous précipitez pas sur la version US qui trône ici et là en import, mais attendez sagement la version européenne. Elle sera débuggée.

- Shandalar : un terrain de jeu cohérent, bien adapté aux cartes.
- L'interface superbe et pratique.
- La facilité de mise en œuvre d'une partie.
- Le bug des séries incomplètes.
- Le bug de la vitesse.
- Les bugs des cartes.
- Les bugs des bugs.

TECHN.	60	DESIGN	75	INTERET	70	Novice total
						Joueur confirmé 80



Énigmes et fantaisie :  
l'univers de Nine ouvre la  
porte du bizarre.

# Nine

Réflexion - Tous joueurs - PC CD - Rom

## EN DEUX MOTS

GT Interactive sort un  
jeu qui se démarque  
du traditionnel Myst.

L'univers fantasque  
et délirant de Nine  
est d'une grande  
originalité. Ce jeu est  
un vrai bonheur de  
surprises et de  
dépaysement.

**M**yst a laissé sa marque sur de nombreux jeux. La formule utilisée habituellement pour parler d'un jeu de réflexion bien réalisé est "un jeu à la Myst". Eh bien, Nine, édité par GT Interactive Software, n'est pas un jeu à la Myst ; il s'agit plutôt d'un jeu de réflexion. Même si une partie des puzzles à résoudre est sonore comme dans Myst, Nine ne comporte qu'un univers unique contenu dans une maison unique avec une foule de dimensions. C'est un magic-circus où chaque numéro se tient dans une seule pièce.

Le scénario fait référence à un héritage. Une lettre trouvée dans le coffret du jeu offre une légère introduction, histoire de ne pas être totalement dépaycé, ainsi que le code de la porte d'entrée. C'est parti ! Je tape le code d'entrée, et zou ! Premier personnage visible : un nain aéroporté, aux manières désagréables. J'écoute bien ce qu'il me dit, car au fur et à mesure de la quête, il



▲ Le gardien de la maison vous conseille et vous aide tout au long du jeu.



me donnera des tuyaux et même me prêter main-forte. Je passe le hall. Oh misère ! deux affreuses limaces de l'espace rouge vive m'agressent, me volent et m'envoient bringuebaler dans l'escalier. Agréable manière de faire connaissance avec les responsables de la mort de mon oncle ! Ça commence bien. Ah, voilà, je me redresse dans la position verticale, les lumières s'allument. Pas de surprise : à part le nabot volant, personne d'autre ; seule une immense pièce s'éclaire, révélant un innommable bazar. J'en reste ébloui. Je reprends vie, poursuis ma visite et me précipite sur les objets bizarres dispersés dans la pièce. Beaucoup sont interactifs, même s'ils ne contribuent pas à la finalité du jeu. Je me sens un peu perdue : trop de couleurs, d'objets et de bruits en trop peu de temps. La période d'acclimatation passée, je me rends compte qu'il faut procéder dans l'ordre et la discipline pour faire avancer les choses. Un levier par-ci, un disque à ranger par-là me permettent d'accéder à un immense orgue couronné d'un singe. L'horreur me fait des grimaces. Je l'ignore et lis la partition. Mince, je me suis fait avoir, c'est pas le bon bouton. Re commençons. Et toc,

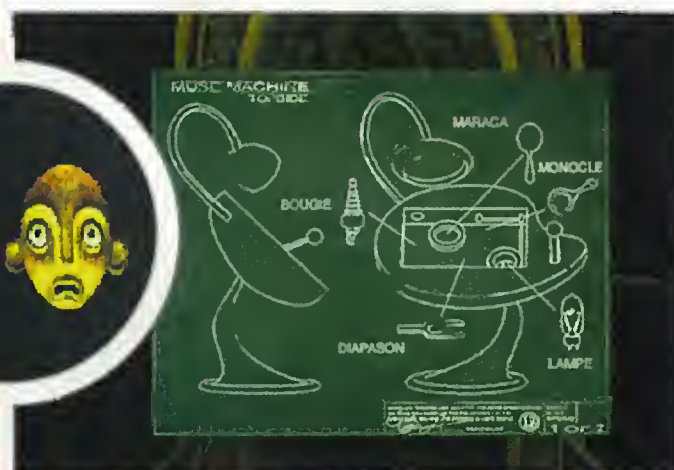
◀ L'affreuse créature vous empêche de pénétrer dans la pièce. Heureusement, après avoir trouvé de quoi lui danner du punch, votre guide vous en débarrasse.







▲ Faire rire tous les masques vous donne la solution du juke-boxe.



▲ Pour finir le jeu, rompez tous les éléments éparpillés de cette machine.



enfin une pièce accessible. Ce n'est que l'une des premières pièces qu'il faudra traverser, en réussissant les épreuves proposées pour gagner des indices...

## Un univers unique contenu dans une même maison

**A**u fil des énigmes, vous apprendrez par la bouche de votre guide volant et par les personnages qui hantent la demeure, les raisons de la disparition de votre oncle et comment lutter



contre les perverses créatures jumelles. Chaque récompense représente des indices et des armes. Le jeu est basé sur ces épreuves logiques et mnémotechniques, ni ardues, ni simples non plus. De l'observation à l'écoute musicale, elles couvrent plusieurs domaines. Le graphisme, de qualité (ombres et lumières), aveugle par la profusion des détails : comment deviner le tableau à observer, l'objet à attraper, le détail qui sera un indice ? Je me suis laissée bernier plus d'une fois par ces pièges, en prenant un phénomène pour une aide. Le son tient lui aussi une place importante dans cet univers : les objets parlent. Les pièces vivent. La musique est omniprésente : elle est souvent la clé du problème ou aussi l'arme.







L'univers onirique  
qui règne dans  
le manoir, contribue  
à la résolution des  
énigmes.



▲ L'orgue est un des objets centraux de cet univers. Tout au long du jeu, des indications seront à découvrir pour savoir l'utiliser comme il faut.



▲ La belle guitare vous demande de l'accorder. Pour y parvenir, vous devez auparavant trouver sa gomme.

L'interface est agréable, le curseur se promène sur l'écran se transformant en doigt ou en flèche suivant les actions à accomplir. Seul problème : vous n'avez ni bagage ni poche. Vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois. Souvenez-vous donc où vous les avez trouvés : c'est le seul inconvénient du jeu.

### Les objets parlent

**V**ous retrouverez régulièrement la diseuse de bonne aventure. Pour une pièce, elle donne des tuyaux ; sinon, elle s'occupe du menu. Mes oreilles ne cessent de l'entendre me déclarer : "Je veux bien te sauvegarder, mais que va dire la voisine ?". Pitié, n'y a-t-il pas un moyen de l'arrêter ? Je ne vous raconte pas ce que les autres "individus" du jeu peuvent susurrer ! Il semble que votre oncle ait vécu une liaison amoureuse avec sa maison. Il semble aussi que vous lui succédiez dans le rôle de l'amant et du maître. Mais avant de conclure la liaison, il faut évidemment vous débarrasser des jumeaux qui ont éliminé votre oncle et dési-



rent vous faire prendre le même chemin. Alors, courage ! Peu d'ombres au tableau, le jeu est superbe. GT Interactive a su nous concocter un soft étrange, complètement délirant, grâce à son univers fantasque. Le découvrir prendra du temps. Amis de la musique, bonjour !

Kika

- L'utilisation de la musique
- Le dépaysement total, dès le début du jeu
- Les énigmes ni trop compliquées, ni trop simples
- Possibilité de transporter un seul objet à la fois
- Impossibilité de faire taire Isadora, dans le menu principal

TECHN 69 DESIGN 78 INTERET 82



# IMAGINA INFO

## PRIX IMBATTABLES

Textes et  
voix en  
français

PROMO  
DU  
MOIS

N°1  
DU  
MULTIMEDIA

<b>MYSTIQUE</b> 4 Mo 1029 F	<b>3DFX</b> 3D MONSTER 1599 F	<b>3DFX</b> APOCALYPSE 3D + jeux 1629 F	<b>MÉMOIRE EDO</b> 8 Mo - 16 Mo 289 F 649 F
<b>MYSTIQUE</b> 2 Mo 799 F	<b>CPU</b> INTEL 166 MMX 2889 F	<b>CPU</b> CYRIX 166+ 1089 F	<b>MODEM</b> US ROBOTICS 56000 BAUDS 1099 F

MÉMOIRE		
Mémoire 4 Mo EDO	289	
Mémoire 8 Mo EDO	289	
Mémoire 16 Mo EDO	649	
DISQUE DUR		
2,5 Go Quantum Fireball	1719	
2,1 Go Quantum Bigfoot	1629	
3,2 Go Quantum Fireball	2019	
3,8 Go Quantum Fireball		
1,2 Go SCSI Quantum		
2,1 Go SCSI Quantum		
Lecteur de disquette	159	
CARTE VIDÉO		
Mystique 2 Mo OEM	799	
Mystique 2 Mo + jeux	949	
Extension 2 Mo Mystique	319	
Mystique 4 Mo OEM	1029	
Mystique 4 Mo + jeux	1149	
S3 trio 64V+ 2 Mo	279	
Apocalypse 3DFX 4 Mo + jeux	1629	
3D Blaster 2 Mo	1389	
3D Velocity 4 Mo	1249	
3DFX Monster 4 Mo	1599	
3DFX Monster 4 Mo + jeux	1759	
3D Rightheous Orchid + jeux	1989	

MONITEUR		
14" NECH 0,28 p	1450	
15" NECH 0,28 p	1990	
15" SONY 100 SX 0,25 p	2790	
15" SONY 100 SF 0,25 p	3190	
15" NOKIA 449 XA 0,25 p	2790	
17" NECH 0,28 p	3390	
17" MITSUBISHI 0,26 p	3990	
CARTE MÈRE		
ASUS TECH T2P4 512 Ko	1099	
MSI 5129 512 Ko	919	
MSI 5129 256 Ko	789	
CPU		
INTEL 133	1069	
INTEL 150	1279	
INTEL 166	2299	
INTEL 200	3869	
INTEL 166 MMX	2889	
INTEL 200 MMX	4399	
CYRIX 166+	1089	
CYRIX 200+	1889	
Ventilateur	39	
CD-ROM		
8x PANASONIC	669	
12x PANASONIC	759	
12x PIONEER	849	
DVD PIONEER	3990	

BOÎTIER	
Mini Tour	269
Moyenne Tour	399
Grande Tour	449
CARTES SON	
Sound Blaster 16 values PnP	399
Sound Blaster 32 PnP	639
Sound Blaster AWE 64	989
2 x 50 watts	119
2 x 120 watts	229
2 x 240 watts	289
SOURIS	
Mitsumi	49
Microsoft (OEM)	135
Logitech 3 boutons	139
DIVERS	
CD ROM vierge	45
POD	
Volant Pédaller	389
Microsoft Side Winder	149
Microsoft Side Winder Pro	399
Logitech WinMan	229
Logitech WinMan Warrior	499
Clavier 105 t. classique	89
Clavier 105 t. KEYTRONIC	199
Clavier 105 t. Microsoft	390

RESEAU	
Compatible NE2000 ISA	159
Compatible NE2000 PCI	249
Bouchon	15
Câble (le mètre)	4
Connections BNC (2)	15
MODEM	
OLITEC 33600	1390
US Robotics 33600 Int.	869
US Robotics 56000 ext.	1099
ORDINATEUR DU MOIS	
<b>PENTIUM 150 Mhz multimédia</b>	
Carte mère Asustek 512 Ko	
HD 2,5 Go Quantum Fireball	
Vidéo Mystique 2 Mo	
Mémoire 16 Mo EDO	
Souris Microsoft	
Clavier 105 touches BTC	
Ecran 14 pouces SVGA	
Sound Blaster 16 Values PnP	
CD 8x Panasonic - HP 2x50w	
Windows 95 CD + licence	
<b>9250 F</b>	

Informations données sous réserve d'erreur et susceptibles d'être modifiées sans préavis - Toutes les marques citées sont des marques déposées  
Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles.

FRAIS DE PORT  
Colissimo avec recommandé  
0 à 2 kg : 49 F  
2 à 5 kg : 69 F  
5 à 10 kg : 89 F  
10 à 25 kg : 129 F  
En option :  
Contre remboursement +41 F  
Chèque / CB / Virement

☎ 05 46 28 20 20

IMAGINA : Le Sextant - n°3 - avenue Marillac - 17000 LA ROCHELLE

Fax : 05 46 34 11 56 - E-MAIL : [imagina@infonie.fr](mailto:imagina@infonie.fr)

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours - Contactez-nous !

IMAGINA  
assemble  
votre PC  
**159 F**

LARA CROFT

EIDOS  
INTERACTIVE





Enfin **une alternative** à l'immortelle série des FIFA Soccer ?

Les développeurs d'Anco et Virgin Interactive l'espèrent bien.

# Kick Off 97

Simulation football - Tous joueurs - PC CD-Rom



**EN DEUX MOTS**  
Trop d'imperfections viennent gâcher cette simulation, qui offrait pourtant la plus vaste gamme de vues en 3D.

Ce n'est pas en nombre d'heures que des tonnes de joueurs peuvent compter le temps passé devant Kick Off, et Kick Off 2 en particulier, mais en nombre de mois ou d'années. Série de simulations de football mythique s'il en est, Kick Off sur Amiga ou Atari ST a encore des milliers de fans dans notre pays, et une bonne poignée au sein de notre rédaction. L'annonce de l'arrivée d'une nouvelle version sur PC, une toute propre qui devait tenir compte des capacités des bécasses d'aujourd'hui, avait donc de quoi nous exciter. Excité je l'étais, c'est clair ; malheureusement, beaucoup moins après quelques heures de jeu, car Kick Off 97 pêche sur plusieurs points cruciaux. De quoi gâcher le plaisir de jouer. Explications...

## Championnat ou coupe du monde ?

Tout d'abord, quelques déambulations dans les différents menus de Kick Off 97. On constate alors que tout ce qu'on peut attendre d'une simulation de foot est bel et bien là : 70 équipes



nationales, 80 clubs de première division, des tas de compétitions différentes plus la possibilité de créer les vôtres. Si vous êtes fatigué du championnat français et que le championnat anglais, allemand ou danois vous passionne, pas de problème ; si vous préférez vous lancer dans une coupe du monde, hop, vous n'avez qu'à cliquer. Et si les équipes officielles vous gonflent, transformez-vous en président de club au chéquier infini et composez vous-même votre "dream team", en puisant dans la liste de plus de 5 000 joueurs intégrés dans Kick Off 97. Bref, les possibilités sont quasi infinies.

Impatient, je clique à droite ou à gauche pour mettre rapidement les 22 pieds cramponnés de mes joueurs sur un quelconque gazon. Ils entrent en piste, cavalent sur le terrain, et s'installent en attendant le coup de sifflet de l'arbitre, le tout avec moult effets de rotation et de zoom caméra. Kick Off 97 est en effet entièrement en 3D temps réel. Gazon, gradins, joueurs et arbitres, tout est calculé "on the fly", et le moteur 3D en question est plutôt réussi. Mais surtout, Kick Off 97 offre un nombre d'angles de caméra, pour admirer le match, absolument impressionnants. À coups de touches de fonction du clavier, vous pouvez changer le mode de visualisation à tout moment : de près, à ras de la terre, de loin, de plus loin encore, ou carrément en vue d'au-dessus, en perspective cavalière également, ou carrément de côté. Pour

Vous pouvez déclencher le ralenti à tout moment. L'ordinateur dirige alors les angles de caméras, pour un effet plus "retransmission télévisée".





les magasins qui vous en donnent toujours plus !!!

# STOCK GAMES

STOCK GAMES C'EST TOUT CA !!!!



\* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion. Non cumulable avec carte de fidélité.

Tous nos jeux, présentés. Les prix peuvent varier d'un jour à l'autre. Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



PC CD ROM

**JEUX D'OCCASION**  
DETROIT 69 F  
CAESAR 69 F  
THE 7TH QUEST 69 F  
TRANSPORT TYCOON 69 F

DAEDALUS 69 F  
CREATURE SHOCK 69 F  
CHAOS ENGINE 69 F  
WITCHAVEN 99 F  
OPERATION SURVIE 99 F  
TERRANOVA 99 F  
DEUS 99 F  
EARTH SIEGE 99 F  
MORTAL KOMBAT 2 99 F  
MAITRE LU 99 F  
CRUSADER 99 F  
HEXEN 149 F  
BATTLE BUGS 149 F  
TFX 149 F  
ACTUA SOCCER 149 F

VIRTUAL KARTS 149 F  
THUNDERSCAPE 149 F  
ALIEN ODYSSEY 149 F  
TOTAL MANIA 199 F  
FIFA SOCCER 96 199 F  
MORTAL KOMBAT 3 199 F  
STONEKEEP 199 F  
FLIGHT SIMULATOR 199 F  
SYNDICATE 199 F  
RIPPER 199 F  
ULTIMATE DOOM 199 F  
NEED FOR SPEED 199 F  
TIME COMMANDO 249 F  
WARCRAFT 2 249 F  
GP MANAGER 2 249 F

FIRE AND KLAU 249 F  
AMOK 249 F  
CHEVALIER BAPHOMET 249 F  
NASCAR 2 249 F  
NEMESIS 249 F  
DESTRUCTION DERBY 2 249 F  
GRAND PRIX 2 249 F  
CRUSADER NO REGRET 249 F  
QUAKE 249 F  
IZNOGOU 249 F  
TOMB RAIDER 249 F  
EF DELUXE 299 F  
FABLE 299 F  
**POUR D'AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.**

**METTES UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!!**

MODIFICATION FR/US/JAP : 250 Francs  
REPARATION PLAYSTATION : 300 Francs



## L' ECHANGE

Voire JEU contre un AUTRE pour 50 F\*  
\* Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console  
\* Offre valable suivant les disponibilités.  
\* Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

## REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d'ouverture prochaine ?  
**STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :**  
--- IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE  
--- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO  
--- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE  
pour plus d' information, contactez Thomas au **01 46 33 07 83**

JUSSEU VPC	JUSSEU ESPACE CD	NICE	LYON	LA DEFENSE	NANTES	IVRY	VERSAILLES	ST GERMAIN
3 Rue d' Arras 75005 Paris MP Jusseu Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	13 Rue des Ecoles 75005 Paris MP Jusseu Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24	21 Boulevard Raimbault 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	51 Rue Victor Hugo 69002 Lyon MP Ampère Tel: 04 78 42 77 94	71 Avenue du Pr Wilson 92100 Puteaux MP - BER La Defense Tel: 01 49 06 96 08	9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14	2 Place de l'Eglise 94200 Ivry Seine MP Maine d'Ivry Tel: 01 46 58 72 73	10 Av Général De Gaulle Cité Com Les Manégas 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 06	55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye MP - BER St Germain en Laye Tel: 01 49 06 96 08

retrouvez-nous sur Internet !!!

<http://www.dushet.com/stockgames>

**STOCK GAMES ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00**

**ACHAT - VENTE - ECHANGE AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE**

le meilleur choix 100 000 jeux  
les meilleurs conseils  
toutes les nouveautés  
aux meilleurs prix !!!

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

## BON DE COMMANDE EXPRESS

JEUX	CONSOLE	PRIX:
Participation au frais de port		<b>35 F *</b>
<b>TOTAL A PAYER</b>		

a retourner à : **STOCK GAMES VPC**  
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83

NOM :	
PRENOM :	
ADRESSE :	
CODE POSTAL :	
VILLE :	
TEL :	
Je joins avec ma commande <input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/> Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)	
* frais de port : jeux 35 F - console 50 F	
Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24H/48H	





▲ Les menus demandent un petit temps d'adaptation, mais ils ont le mérite d'être complets.



▲ Ma vue préférée, de dessus et le plus loin possible ; idéal pour jouer de façon plus tactique.

arrière, un une-deux, pousser le ballon et accélérer ou encore faire une tête plongeante, un retourné acrobatique ou une reprise de volée. Tout cela avec seulement deux boutons. L'interface est suffisamment bien faite pour qu'on s'y retrouve et qu'on soit capable, peu à peu, d'exécuter l'ensemble des coups.

## Gardiens fer à repasser

Tout va bien alors, Kick Off 97 est un chef-d'œuvre et je cours l'acheter ? Malheureusement non, notre ami a bien des défauts. Le premier, celui qui saute à la gueule après quelques minutes de jeu et qui devient bientôt insupportable, est sans doute la nullité des gardiens de buts. C'est une catastrophe. Nos grands gantés ne bougent pas de leur ligne de but, ils restent sur place comme des crétins même si le ballon est à trois mètres et qu'un attaquant arrive en courant, ce qui crée des situations absurdes qui ne ressemblent vraiment pas au football. Ils se prennent des buts ridicules, plongent du mauvais côté, plongent à ras de la terre quand la balle monte, n'attrapent jamais le ballon et le font rebondir sans tenter de le ressaisir.

Remarque, les autres joueurs ne sont pas bien malins non plus, quand ils sont dirigés par l'ordinateur. Du coup, les actions ressemblent bien souvent à du grand n'importe quoi. L'équipe adverse fait trop de passes dans sa surface, revient dans sa zone sans arrêt alors que vous y êtes également. Un joueur face aux buts quasiment vides fait une passe à un joueur excentré. Un autre se place, crétin qu'il est, DANS les buts, au-delà de la ligne, pour un corner. Personne ne vient près de votre joueur au moment de la remise en jeu, d'une touche. Ou encore, un joueur court en dehors du terrain, son pote lui fait une passe : hop, remise en jeu. Tout cela fait que, visuellement, les matchs de Kick Off 97 ne ressemblent pas à des matchs de foot, et on passe son temps à criser contre les gardiens qui gâchent tous vos efforts.

Comble du malheur, des commentaires parlés absolument pitoyables viennent vous spolier les oreilles. L'horreur ! On vous balance des phrases ultra répétitives, souvent complètement à côté de la plaque ("le gardien est sauvé par la barre", alors qu'il y a but...). Les phrases sont composées de mots enregistrés avec des intonations de voix totalement différentes, ce qui donne une impression de collage très désagréable. On se croirait devant les vœux du président de la présidence de Canal International.

Allez, pour conclure et continuer à noircir le tableau, parlons de l'arbitre qui stoppe le match en plein milieu d'une action, genre quand vous venez de tirer un corner et que le ballon est encore en l'air (véridique !) ; incapable de jauger la notion d'action non terminée. Ou du fait que les équipes n'aient pas de maillots de rechange, ce qui fait qu'une équipe en bleu peut rencontrer une autre équipe en bleu. L'horreur, injouable. Mon Dieu, quel dommage, car le système de vues 3D de Kick Off 97 est vraiment excellent, et l'interface et l'exécution des coups sont très réussies et intuitives. Les programmeurs se sont plantés sur ce qui est, il est vrai, le plus difficile à mettre en forme : la gestion des gardiens et l'intelligence artificielle générale du jeu.

Seb

- Les très nombreuses vues différentes.
- Le maniement intuitif des joueurs.
- Les gardiens sont nuls.
- Les actions du jeu incohérentes.
- Les commentaires catastrophiques.

TECHN. 82 DESIGN 75 INTERET 65





**LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS**  
**15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES**  
Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris  
Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h  
*Nous Rachetons tous vos CDX Cash ou par Bon D'achat*  
Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19



**LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX**

**NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...**

 <b>DRAGONLORE II</b> 329 Frs	 <b>DRAGON HEART</b> 299 Frs	 <b>KKND</b> 429 Frs	 <b>DIE HARD TRILOGY</b> 449 Frs	 <b>MAGIC-LE JEU</b> 499 Frs	 <b>HERETIC</b> 199 Frs			
 <b>STARS!</b> 429 Frs	 <b>Star General</b> 499 Frs	 <b>Steel Panthers 2</b> 449 Frs	 <b>Steel Panthers 2 Ext.</b> 199 Frs	 <b>Steel Panthers 2 Ext.</b> 199 Frs	 <b>Au coeur du Débarqu. VF</b> 399 Frs	 <b>Age of Rifles VF</b> 479 Frs	 <b>Close Combat PC / Mac</b> 399 Frs	
 <b>Obsessions Fatales</b> 379 Frs	 <b>Nascar Racing 2</b> 299 Frs	 <b>Max</b> 369 Frs	 <b>Alerte Rouge</b> 349 Frs	 <b>PTO II</b> 379 Frs	 <b>Heroes II VO</b> 369 Frs	 <b>Spycraft VF</b> 379 Frs	 <b>Tomb Raider VF</b> 329 Frs	 <b>WarCraft Ext.</b> 199 Frs

**LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO**

 <b>Lands of Lore 2</b> 399 Frs	 <b>ADD Collector</b> 369 Frs	 <b>Eye of Beholder</b> 249 Frs	 <b>Magic Battlemage</b> 299 Frs	 <b>Diablo VF</b> 379 Frs	 <b>Masterpiece Coll.</b> 349 Frs	 <b>Ultima 7</b> 249 Frs
---------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------	--	---------------------------------	---	--------------------------------

**LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT**

 <b>Flying Corps VF</b> 369 Frs	 <b>Screamer VF</b> 249 Frs	 <b>Privateer 2 VF</b> 369 Frs	 <b>Master of Orion 2 VO</b> 329 Frs	 <b>Archimedeon VO</b> 299 Frs
---------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------	--	--------------------------------------

**3615 CYBERVISION**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition  
**COMMANDEZ et REGLEZ en CB au 01 43 14 04 49**  
De 9H à 19H sans interruption

 <b>INTERACTIVE DÉBUTANTES</b> 249 Frs	 <b>STARS DU X</b> 399 Frs	 <b>SEXTET</b> 369 Frs	 <b>MÉGA-PACK</b> 399 Frs	 <b>FANTASY 4</b> 249 Frs	 <b>ULTRAVIXEN</b> 429 Frs	 <b>MASCARADE</b> 399 Frs	 <b>PACK 5 OX INTERACTIFS</b> 449 Frs	 <b>VIRTUAL PRESENCE</b> 379 Frs	 <b>LUCK 7 SEVEN</b> 449 Frs	 <b>PLEASURE</b> 199 Frs	 <b>GAY</b> 329 Frs
--	----------------------------------	------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	---	--	------------------------------------	--------------------------------	---------------------------

**Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets**

NOM ..... Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville .....  
Je règle par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :  
N° ..... / ..... / ..... Date : ..... / ..... / .....

PRODUIT	PRIX
10.000 clients satisfaits	
FRAIS DE PORT	30 Frs
<input type="checkbox"/> Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 500 Frs	
TOTAL	GRATUIT !!!

**CATALOGUE GRATUIT**  
300 produits disponibles !!  
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....



Chouette, mon p'tit jeu Sega du mois. C'est ma gâterie. Ce coup-ci, c'est l'emblématique

Sonic & Knuckles qui s'est fait recoder... Grand bien lui fasse.



# Sonic & Knuckles Collection

Plate-forme  
Tout Public  
PC CD-Rom

## EN DEUX MOTS

Encore une excellente initiative de Sega : trois jeux en un, et mieux encore, trois bons jeux. Reste les limites techniques liées à Windows 95. Le plug and play, ça se paye : on en arrive à s'extasier devant des jeux de console 16 bits vieux de trois ans, qui ne tournent que sur Pentium et en VGA.

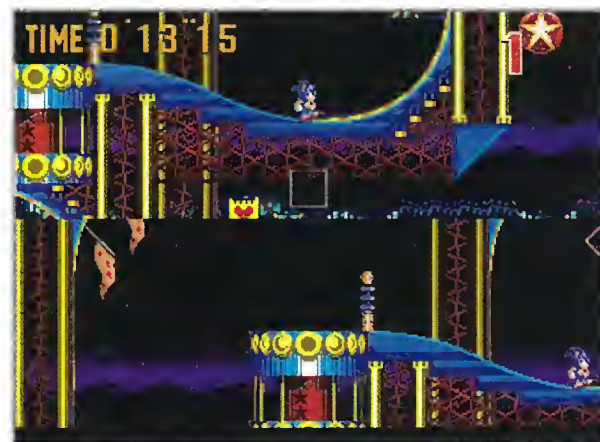
## TIPS

Chaque personnage possède une habileté particulière, ce qui lui permet d'accéder à des portions de niveau interdites aux autres.

Il y a environ trois ans, Sega sortait une cartouche bizarre pour sa console Megadrive, qui s'intitulait Sonic & Knuckles. Ce que cette cartouche avait d'étrange, c'est qu'elle présentait deux ports, l'un mâle, l'autre femelle, et que l'on pouvait lui emboîter dessus – obscène kâma sûtra de l'électronique – les cartouches de Sonic 2 et Sonic 3. Allez faire la même chose avec un hérisson... Dès lors, on pouvait redécouvrir les niveaux de ces deux jeux (Sonic 2 & 3) en incarnant deux nouveaux personnages : Tails, un renard à deux queues (le veinard !) capable de voler, et le fameux Knuckles, un échidné rouge aux étonnantes qualités de grimpeur (pour la petite histoire, un échidné est un animal australien à la con. Fin de la petite histoire.) On pouvait également jouer avec la seule cartouche de Sonic & Knuckles, si l'on ne possédait pas les deux Sonic précédents ; et quand on en arrivait à bout, on pouvait toujours racheter Sonic 3, par exemple... Bref, Sonic & Knuckles était une riche idée de Sega pour refourguer en vrac ses vieilles cartouches de Sonic. Voilà pour l'historique. Fermez maintenant vos livres d'histoire et allumez votre PC, nous passons aux travaux pratiques.

Dis, monsieur, comment on emboîte nos CD ?

Non, Sega n'est pas con et ne nous refait pas le coup des machins emboîtables avec ces jeux vieux de trois ans. Sonic & Knuckles Collection comprend à la fois Sonic 3 et Sonic & Knuckles, ce qui nous ouvre trois perspectives : jouer à Sonic 3, à



▲ De nouveaux niveaux, de nouveaux bonus, de nouveaux niveaux-bonus. Enfin, "nouveaux", oui, sur PC, parce, que sur console, tout ça, c'est vieux comme les langes de Ramsès.

Sonic & Knuckles ou à Sonic 3 + Sonic & Knuckles (emboîtés). Ce que tout ça nous donne au final, ben, c'est un énorme Sonic, assez difficile, avec des niveaux gigantesques, extrêmement riches, qui se jouent seul ou à deux. Des modes Compétition, Contre la montre et Coopératifs décuplent encore l'espérance de vie du CD. Techniquement, cela tourne parfaitement bien (mais légèrement moins vite que sur console, me semble-t-il), à condition de disposer d'un Pentium 100 et de 32 mégas de Ram. À partir de 16 mégas, le jeu commence à ralentir s'il y a trop de sprites affichés ou lorsqu'on combat un boss. Alors, que dire ? Simplement que tout ça coûtera environ 250 balles, et à mon avis ce jeu est une valeur sûre, bien qu'un peu vieillot et gnanngnan à mon goût ; et si vous voulez vous faire votre avis à vous en devenant testeur, chez vous, comme un vrai, ben, y a la démo jouable dans le CD de ce mois-ci.

monsieur pomme de terre



- Trois jeux en un pour moins de 250 balles
- L'option deux joueurs et toutes les autres options
- C'est plug & play
- Moi, j'préfère Mario
- Quond même assez gnanngnon et gentillet

TECHN 60 DESIGN 70 INTERET 75



# Fallen Haven

Wargame - Tous joueurs - PC CD-Rom

## EN DEUX MOTS

Cette réplique de Dune en S-VGA, moins complexe que l'original, est d'une platitude désolante. Interactive Magic nous avait habitués à mieux.



Dans la famille des clones de Command & Conquer, Fallen Haven ne fait pas figure de fils prodige, mais plutôt de ratage d'éprouvette. Humains et Taurans s'affrontent : les premiers se défendent, les autres envahissent. Deux campagnes sont accessibles. Dans la première, vous affrontez votre ennemi à forces égales, et des territoires neutres vous séparent du camp adverse. Dans le second, vous disposez d'un seul territoire, tandis que l'ennemi occupe tous les autres. Comme dans UFO, les batailles se déroulent en tour par tour. Vous pouvez aussi mener des recherches pour améliorer vos défenses et votre productivité (vos revenus étant assurés par l'exploitation de mines).

Au fil des missions, de nouveaux équipements sont disponibles. Mais même là, l'armement reste pauvre comparé au choix offert par Max ou Red Alert. Graphisme S-VGA, interface simple, rien n'y fait : la réflexion stratégique se limite à atterrir au bon endroit pour pas se faire descendre tout de suite. La partie peut finir vite. Mais il y a pire : l'absence de mode réseau. De nos jours, on peut qualifier cet oubli d'erreur stratégique. Par ailleurs, le jeu propose peu de séquences animées ; mais c'est pas si grave, vu la



qualité. Bon allez, j'arrête de cracher dans la soupe pour m'adresser aux programmeurs : "Mais qu'est-ce que vous nous avez fait ?"

Kika

- Pas d'option réseau
- Rien d'original
- Les séquences animées brillent par leur absence

TECHN. 47 DESIGN 47 INTERET 48

## les Vendredis du jeu

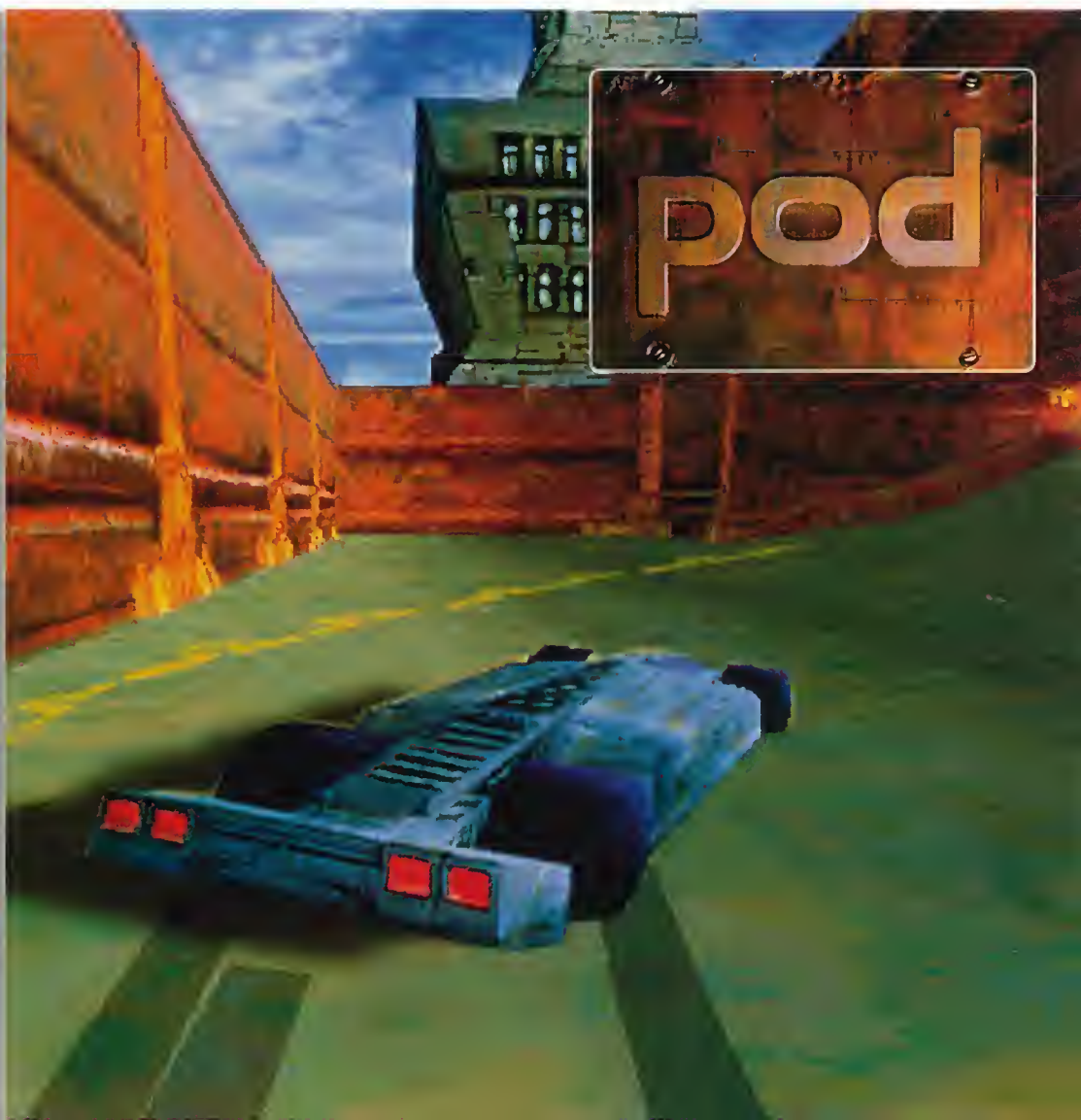
La Fnac Musique Italiens et Joystick, vous invitent à un tournoi sur le tout nouveau jeu **POD** (sur cédérom PC), les vendredis 14, 21 et 28 mars 1997, de 20h à 24h. Les vainqueurs gagneront le cédérom de POD.

Inscriptions à l'accueil du magasin.

**Fnac Musique Italiens**, 24 bd des Italiens, Paris 9<sup>ème</sup>. Tél. : 48 01 02 03.

Du lundi au samedi, de 10h à 24h

joystick





Voilà t'y pas que les gars d'Atomic Games nous pondent le nouveau volet de leur série **World At War**, dont le moteur de jeu se trouve être celui du poussiéreux **V for Victory** pompés sur eux-mêmes.

# Stalingrad

Wargame - Experts - Hybride PC et Mac CD-Rom

**EN DEUX MOTS**  
Stalingrad est un jeu à réserver aux nostalgiques de cette période, ou à ceux qui ont envie de découvrir un niveau de complexité de jeu supérieur à celui de la série des Five Star General deSSI.

Stalingrad, simulateur hivernal de déroute allemande, retrace les jours glorieux où les forces soviétiques écrasèrent la 6<sup>e</sup> armée de leur ancien allié.

## Interface aux Allemands...

L'interface n'a pas eu l'air d'avoir évolué d'un iota depuis 1991 : gestion fastidieuse des commandements et lignes de réapprovisionnement ; planification des raids aériens assez abstraite et rarement utilisée dans ces scénarios ; et enfin système de tours de jeu très obscur pour un joueur débutant. Le graphisme est rigoureusement le même que celui de V for V : joli S-VGA, pions et cartes remarquablement réalisés, et manuel somptueux. On ne



Premier scénario : échelle semi-tactique ; le niveau de rouge au mètre carré est encore acceptable.

L'arborescence de commandement, pour jouer ou Stoline Junior.

change pas une équipe qui gagne, donc pourquoi se fouler. Les sons sont pourtant parfois lourdingues ; on aura tendance à les couper pour pouvoir tuer en paix ET en silence.

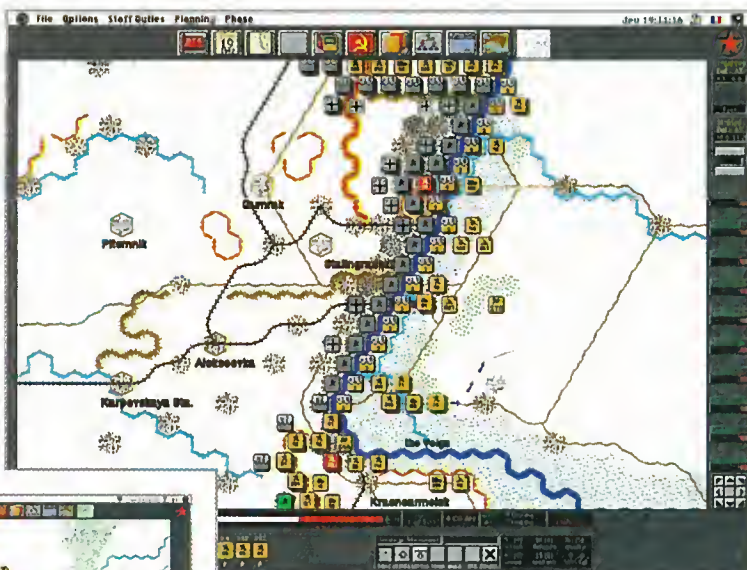
## Les scénarios de la débâcle

Le moteur de jeu, hérité de Velikie Luky et de Utah Beach, n'est pas à la mesure de l'ampleur de la reconstitution historique d'une épreuve tactique de combat urbain, notamment dans le scénario 4, Rattenskrieg. Car enfin, ici, tout se réduit à une vague d'affrontements d'artillerie plutôt ennuyeuse. A contrario, les six autres scénarios proposés déclinent les combats à la sauce stratégie/semi-tactique avec l'aisance de rigueur pour des affrontements dont la durée, en terme de jeu, s'étendra de 3 à 12 heures avec toutes les options sous contrôle humain. Quant au réalisme historique, on sent ici tout le chaperonnement d'Avalon Hill : gestion historique de la météo, markers d'unités placés là où il faut et quand il faut, renforts, gestion du moral. Les 7 scénarios retracent toute les opérations militaires au cours des 4 mois de bataille, contre-offensives et ruses diverses. À ce propos, on regrettera la désespérante intelligence artificielle, qui s'obstine à réaliser des stratégies défensives dignes de Vauban, tout en délaissant des modes d'attaque tels que l'assaut suicidaire. Ces points noirs soulignés, inutile de préciser qu'on prend un réel plaisir à jouer ; a fortiori, en affrontant un adversaire du genre féminin, si ce dernier peut se permettre de squatter chez vous pendant deux jours (j'y pense... Stalingrad serait-il le wargame idéal pour conclure ?).

Bob Arctor

Le grand jeu : l'armée allemande n'est pas encore tout à fait encerclée, mais on sent déjà une grande lassitude chez le Germain.

Ici, le bolchevik renforce son légendaire charisme par la présence de pièces d'artillerie.



## Remarque

Quatre résolutions graphiques proposées, du 640\*480 au 1024\*768 (celle dernière étant difficilement jouable, même sur un écran 17 pouces car l'interface est elle aussi mise à l'échelle). À signaler aussi des plantages sur Macintosh.

## Tips jeu

Ne pas camper sur les supports aériens. Se méfier de l'artillerie soviétique. Ne pas hésiter à avancer dans les villes.

- Le graphisme de V for V inchangé mais de bon goût.
- Un wargame complexe aux options complètes. Rare...
- Un jeu de plus sur Macintosh.
- Réutilisation d'un vieux moteur cuvée 1991.
- Les sons et les "Deutschland über alles" coupés en plein milieu.
- Complexité générale de mise en œuvre.







TITANIC VF



Moto racer 325F



ATLANTIS VF Tél.

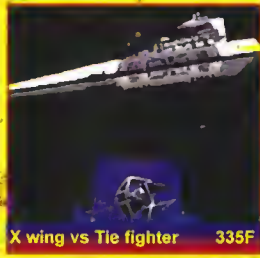


Comanche 3 335F

# CD Lyre

POUR LA VENTE A DISTANCE  
Tél. 01 60 89 31 31

LES CLIENTS CD LYRE LE SAVENT ...



X wing vs Tie fighter 335F



Starfleet academy vf Tél.



Dominion vf 329F



Need For Speed 2 299F

IL Y A LA VENTE A DISTANCE CD LYRE... et puis les autres.



Theme Hospital vf 319F



P.O.D 335F



PANDORA DIRECTIVE VF 325F

Magic Battlemage 325F  
Magic L'assemblée 325F

1 NOUVEAU CD LYRE  
A MENNECY EN AVRIL

CD LYRE MENNECY (91) Face ou lycée  
47, Bd C. De Goulle. Centre Ciol P. Cézanne  
PC-Consoles-Occasion TEL : 01.60.89.31.31  
CD LYRE MONTMORENCY (95)

1, Rue du Docteur demirleou  
PC-Consoles-Occasion TEL : 01.39.34.82.36  
CD LYRE MARTIGUES (13)

Bientôt ouverture d'un CD Lyre à Martigues  
avec de jeux PC Consoles neufs et occasions

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU  
VOUS VOULEZ EN CREER UN !!!  
LANCEZ VOTRE CD LYRE

## CD LYRE EST LA REFERENCE

### CD ROM JEUX PC

ABSOLUTE ZERO VF 289 F	DIE HARD TRILOGY 319 F	LORO OF THE REALM 2 VF 319 F	SHIVERS VF 245 F
ACTUA SOCCER VF 199 F	DIABLO 319 F	M.A.X.VF 329 F	SHOCKWAVE ASSAULT 325 F
ALBION VF 335 F	DRAGON LORE 2 339 F	MAGIC BATTLEMAGE 325 F	SILENT HUNTER VF 329 F
ALIEN TRILOGY 329 F	DUNGEON KEEPER VF 329 F	MAGIC L'ASSEMBLEE 325 F	SILENT THUNDER 295 F
APACHE LONGBOW VF 339 F	DUKE NUKEM 3D 199 F	M.D.K VF 325 F	SIM ISLE VF 299 F
DATA DISK APACHE 209 F	ETASTICA 2 189 F	MANIC KART VF 155 F	SIM TOWER VF 329 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF 299 F	ERADICATOR 239 F	MECHWARRIOR 2 329 F	SIM COPTER VF 299 F
ASSAULT RIGS VF 275 F	F22 LIGHTNING 329 F	MIGHT ET MAGIC TRI 289 F	SIM TOWN VF 279 F
A TACTICAL fighter vf 335 F	EURO 96 VF 309 F	MONSTER MADNESS 269 F	SIM GOLE 345 F
BATAILLE des ardenes vf 335 F	F1 GP2 VF 299 F	MYST VF 279 F	SOVIET STRIKE 279 F
BERMUDA Syndrome 299 F	FABLE 299 F	NASCAR RACING 2 VF 299 F	STAR GENERAL 329 F
CAESAR 2 VF 279 F	FANTASY GENERAL VF 299 F	NBA LIVE 97 VF 299 F	STEEL PANTHERS 2 VF 329 F
CAPITALISM Tél.	FIFA 97 VF 299 F	NFS Special edition 335 F	SPYGLASS VF 335 F
LES CHEVALIERS BAPHOMET 265 F	FINAL DOOM 289 F	NHL HOCKEY 97 335 F	SYNDICATE WARS 325 F
CIVILISATION 2 VF 335 F	FLIGHT SIMULATOR 8 VF 365 F	PANZER DRAGON 329 F	TIMELAPSE 325 F
SCENARIO CIVILISATION 179 F	DATA disk pour Flight S 329 F	PHANTASMAGORIA VF 345 F	TOTAL MANIA 289 F
CIVIL WAR 289 F	FLIGHT UNLIMITED VF 325 F	PHANTASMAGORIA 2 319 F	US NAVY FIGHTER 97 319 F
COMANCHE 3 VF 345 F	FLYING CORPS 329 F	PLAYER MANAGER 2 275 F	VIRTUA COP 279 F
COMMANO ET CONQUER VF 299 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF 345 F	POLICE quest swat vf 325 F	VIRTUA FIGHTER 289 F
C&C OPERATIONS SURVIES 129 F	GENE WARS VF 335 F	POWER F1 299 F	VIRTUAL POOL 319 F
C&C RED ALERT VF 295 F	GENDER WARS VF 295 F	POWER CHESS VF 289 F	WAGES OF WAR 265 F
C&C OPE TAIGA 149 F	GENESIA VF 349 F	PRIVATEER THE DARKENING VF 319 F	WARCRAFT 2 VF 319 F
CLANDESTINITY WIN 95 299 F	GRAND PRIX MANAGER 2 285 F	PROPINBALL THE WEB 329 F	WARCRAFT DELUXE VF 335 F
CLOSE COMBAT 329 F	HARDLINE 299 F	RALLY CHAMPIONSHIP 299 F	WARCRAFT DATA DISK 159 F
CONQUEST OF THE EARTH 289 F	HARVESTER VF 309 F	RAMA VF 319 F	WING commander 4 vf 359 F
CONQUEROR VF 289 F	HERETIC 285 F	RAYMAN VF 265 F	WIZARDY NEMESIS 329 F
CREATURES VF 259 F	HEROES MIGHT MAGIC 2 VF 315 F	RIPPER 309 F	WORLD RALLYE FEVER 249 F
CRUSAODER NO REMORSE 245 F	HIND 335 F	R & R ancient empire vf 309 F	Z V F 265 F
CRUSAODER NO REGRET 295 F	JEDI FIGHTER 3 VF 329 F	ROAD RASH WIN 95 319 F	ZORK NEMESIS VF 329 F
CYBERIA 2 319 F	JEDI KNIGHT 329 F	QUAKE 289 F	
DAGGERFALL 335 F	LAND OF LORE 2 VF 289 F	SEGA RALLY 299 F	
DARK EARTH Tél.	L'ENTRAINEUR VF 319 F	SCREAMER 2 VF 259 F	
DAYTONA USA VF 329 F	LEISURE SUIT LARRY 7 319 F	SENSIBLE WORD SOCCER 97 335 F	
DEATH RALLY VF 169 F	LIGHTHOUSE VF 335 F	SETTLERS 2 VF 335 F	
DESTRUCTION DERBY 2 VF 309 F	LINKS LS 365 F	SCENARIO_DISK_SETTLERS VF 335 F	

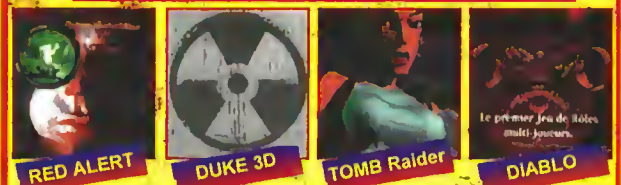
Les prix des produits  
présentés sont réservés  
à l'activité Vente à  
Distance de CD Lyre



## OCCASIONS

REVENDS-ACHETES-ECHANGES

TES JEUX PC  
ET CONSOLES



Entre particuliers sans commission sur 3615 CD LYRE

3615 CD LYRE  
2,23/M

### CHARME PC

Virtual présence 3 M&S VF 349F	Virtual Détective VF 299F	CyberXperience VF 99F	Lipstick Lesbian (film) 99F	Blg Boob Babes (film) 99F	Trio & More (900 photos) 99F	Sodo Job Spécial (900 photos) 99F	S.M. Spécial (900 photos) 99F	Lust & Tits (900 photos) 99F	Sexy Spécial (900 photos) 99F	More Lesbos (900 photos) 99F	Blow Job Spécial (900 photos) 99F	Voyeur 1 (4500 photos) 189F	Voyeur 2 (4500 photos) 189F	Voyeur 3 (4500 photos) 189F	Voyeur 4 (4500 photos Gay) 249F	David Burill (Gay) 249F	Nippon Obsession 2 249F	Nippon Obsession 3 249F	Sexy Mangas (3000 Images) 249F	Angle Infirmière de nuit VF 299F
--------------------------------	---------------------------	-----------------------	-----------------------------	---------------------------	------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------	------------------------------	-------------------------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------------	----------------------------------

### PLAYSTATION

A.V. GLOBAL EVOLUTION 359F	BURNING ROAD 349F	BUST A MOVE 349F	CASPER 359F	CHEESY 359F	CHEVALIER BAPH 349F	COMMANO ET CONQUER 379F	CRASH BANDICOOT 359F	DESTRUCT DERBY 2 359F	DIE HARD TRILOGY 359F	FIFA97 359F	FORMULA ONE 359F	LOMAX 349F	LEGACY OF KAIN 369F	MORTAL KOMBAT TRI 349F	NBA EXTREME 349F	NBA LIVE 97 359F	PANDEMONIUM 339F	RAGING SKIES 359F	RESIDENT EVIL 359F	SIM CITY 2000 349F
TEKKEN 2 379F	TIME COMMANDO 359F	TOBALN1 359F	TOMB RAIDER 329F	TOSHINDEN 2 349F	TUNNEL B1 359F	WIPEOUT 2097 359F	WWF IN YOUR HOUSE 349F	X2 359F	ACCESSOIRES 199F	CABLE LINK 199F	MEMORY CARD 299F	MEMORY 120 BLOCK 289F	GUN PREDATOR 225F	MANETTE 459F	SACOCHE+PAD+MEMORY 1290 F	PLAYSTATION PACK 359F	(2 PAD, MEMORY CARD, SACOCHE) 1290 F			



TÉLÉPHONE

01 60 89 31 31



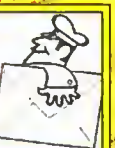
FAX

01 60 88 10 11



PAR COURRIER :

CD LYRE  
58, RUE DE PARIS  
91100 CORBEIL



Nom : ..... Adresse : .....  
Prénom : ..... Code Postal : ..... Ville : .....  
J FOLLITS FOLLITS  
FRAIS D ENVOI  
TO TAL  
Frais d'envoi : 32 F (24/48 heures) Matériel : 60F frais envoi  
France éco +5 : 24 F OOM -TOM -CEE : 60 F (plus de 3 CD Tél.)  
Tél. : .....  
Règlement : Chèque à l'ordre de CD LYRE  
o Chèque o Mandat Postal  
o Carte Bleue / / Date d'exp. N° : .....  
Signature : .....  
o Je certifie être majeur + signature (pour les CD rom charme)





Amis du plaisir pur  
et des joies simples, voici un bon petit jeu  
pas prétentieux pour  
deux sous mais bien rigolo.

# Ten pin Alley

Bowling  
Tous strikers  
PC CD Rom

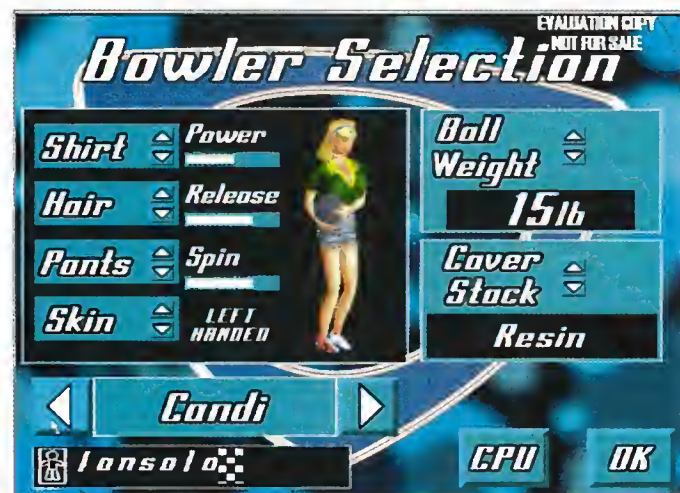
## EN DEUX MOTS

Ben voilà, c'est un  
jeu de bowling sur  
PC. Pas moche, pas  
dément non plus,  
mais rigolo à  
plusieurs.



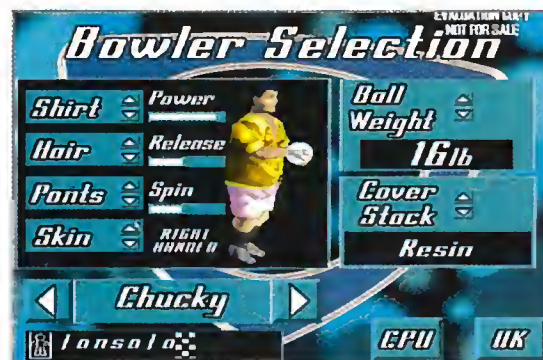
**H**op! le CD aura fait long feu dans la banette. Un jeu de bowling à tester? Pas de problème, je réponds présent à l'appel. C'est vrai, il y a toute une catégorie de softs dont on a un peu honte : golf, mini-golf, billard... On se les procure en vente par correspondance ou bien en prétextant l'anniversaire d'un petit neveu. Mais c'est un peu de l'hypocrisie. En jouant à plusieurs, entre amis, on se tape de bonnes tranches de rigolade. Ten Pin Alley fait partie de ceux-là : il intègre un mode réseau et en plus on n'est pas obligé de mettre des pompes ridicules.

Trois salles différentes sont proposées : Maui, Conga et évidemment Ten Pin. Mais le graphisme ne change quasiment pas, et on ne peut pas jouer en extérieur. Trois modes de jeu : Open, Ligue et Tournoi sont disponibles. Quatre joueurs (humains ou ordi) peuvent s'affronter sur la même machine. On choisit l'apparence du joueur : y a des sales gamins, des gros plein d'soupe, des mecs avec des queues de cheval comme les testeurs de Joypad. Je préfère largement Candi, une blonde souffrant d'hypertrophie mammaire et qui a le bon goût de porter un petit short moulant, genre Lara Croft. Côté paramétrage, on choisit le poids de la boule et son matériau (par exemple une prothèse de 1 kg en silicone, euh...



désolé). Zoul direction le parquet où nous attendent les quilles bien rangées en triangle. L'espèce de macaron recouvert de leds n'est pas un appareil de torture : c'est avec ce truc bizarre que vous doserez votre lancer et que vous pourrez donner des effets, avec un peu d'expérience. Les joueurs sont représentés entièrement en 3D, et les animations sont assez réussies, surtout quand vous ratez votre coup. Bref, Ten Pin Alley remet au goût du jour le bowling sur PC.

Insolo met ses patins



- Les persos en 3D
- Les softs de bowling sont rares
- On doit pouvoir faire plus beau
- Léger en solo



« Même quand elle joue au bowling, une blonde ne peut pas s'empêcher de faire le grand écart (Extrait de l'encyclopédie des blagues sur les blondes) »

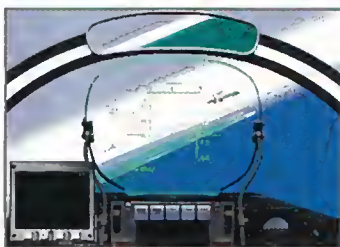




**PENTIUM 75 16 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE**

Simulateur - Tous joueurs - PC CD-Rom

## Fishbone



## ■ CONFIG MINI 486 66 8 MO DE RAM

# Die Hard Trilogy

Action - Parkinsoniens - PC CD-Rom

Ces derniers temps, Electronic Arts semble avoir quelques difficultés à réaliser des conversions correctes, dans un sens comme dans l'autre, d'ailleurs. Un bon jeu PC devient une catastrophe sur PlayStation (Cruisader, par exemple), alors qu'un bon jeu PlayStation frise le scandale sur PC. Die Hard Trilogy, donc, est un jeu d'action qui va vous faire revivre un passage clef de chacun des célèbres films. Le premier niveau prend place dans l'immeuble de "Piège de Cristal", dans le suivant vous prenez le volant d'un taxi afin de retrouver et neutraliser des charges explosives, et enfin, le dernier se déroule dans un aéroport pour une phase à la simili-Virtua Cop. Scandale, nous disions donc. La réalisation médiocre ôte au joueur toute envie de s'intéresser plus de 15 secondes au sort de Bruce Willis. Le jeu rame tant qu'il peut, et le graphisme n'est pas vraiment inoubliable. Seul point vaguement positif, Die Hard Trilogy reconnaît les cartes 3D comme la 3Dfx (grâce à Direct3D), ce qui améliore aisément la rapidité et les textures. N'empêche que, même avec ça, le résultat est extrêmement décevant. La réalisation assez pitoyable n'est rehaussée que par la possible utilisation de la 3Dfx. Mais même avec cela, ne vous attendez pas à un miracle. A votre âge, vous ne devriez plus confondre 3Dfx et Père Noël. A oublier rapidement, donc.

[illegible]

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUSE  
TITRES

**ENVOYEZ A:**

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL	PIC
100	100
90	90
80	80
70	70
60	60
50	50
40	40
30	30
20	20
10	10
0	0

TTC

MASTERCARD NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

1997

DATE D'EXPIRATION

**PREMIER MAIL ORDER Dept: JOY04**  
**14 Orwell Court, Hurricane Way,**  
**Wickford. Essex, SS11 8YJ**  
**ANGLETERRE**

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO

A L'ORDRE DE PREMIER MAIL O  
EUROCHEQUES NON ACCEPTEES

PC3.5"	CDROM	AMIGA	A1200	CD32	SATURN	PSX
--------	-------	-------	-------	------	--------	-----



# Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

Coincé dans les poubelles ? Ras le bol des épluchures de patates et des boîtes de conserves vides ? Heureusement, Jojo, le boueux au cœur d'or, vous livre sa solution de Down In The Dumps.

## PREMIÈRE PARTIE

Pour récupérer la première pièce du vaisseau, ramassez le morceau de fromage, puis allez dans la grotte récupérer la corde. Attachez-la au poids, puis déposez le morceau de fromage à côté. Appuyez ensuite sur le bouton Ralenti de la télécommande. Pour récupérer le deuxième morceau, vous devez d'abord trouver le crayon, le dé à coudre, les médicaments bleus et la pancarte. A l'image des médicaments, actionnez le jouet pour vous retrouver dans une bouteille de whisky, puis servez-vous du dé à coudre sur la flaque de whisky, cela remplit le dé. Ajoutez les médicaments bleus dans le dé. Sortez de la bouteille et utilisez le crayon sur la pancarte, pour y inscrire "Bar". Posez ensuite la pancarte sur le pot de yaourt. Un peu plus tard, quand Bad Punk vient boire un coup, tendez-lui le dé à coudre. Il tombe raide.

## DEUXIÈME OPUS

Sortez de la maison et allez dans le jardin, à l'image où se trouve une lampe magique. Frottez, un génie apparaît. Il vous demande de formuler votre vœu le plus cher : participer



# DOWN IN THE DUMPS







au jeu télévisé intergalactique "La galaxie de la fortune". Sur le plateau de l'émission, participez au jeu en répondant aux questions. A la fin du jeu, vous remportez une corne de brume.

Puis vous devez aider grand-père Blub à fabriquer une machine volante en trouvant les pièces nécessaires. Tout d'abord, il s'agit de faire sortir de la maison grand-mère Blub. Pour cela, il faut aller dans la salle de bains, ramasser le savon et l'utiliser par terre pour que le sol soit glissant. Soufflez ensuite dans la corne de brume. Grand-mère Blub se dépêche et glisse dans la machine à laver. Choisissez un programme pour vous en débarrasser. Puis faites le tour de la maison, prenez le rideau qui est dans le salon et la bouteille d'huile de la cuisine. Ensuite, sortez et allez à l'image du sèche-cheveux pour trouver un bâton de glace. Postez-vous devant la maison et répandez l'huile de la bouteille par terre. Les taupes-cyclistes se prennent une gamelle. Ramassez les taupes et les cadres, puis retournez chez grand-père Blub, sur le toit. Donnez-lui le bâton de glace, les taupes, les cadres et le rideau.

## TROISIÈME ÉTAPE

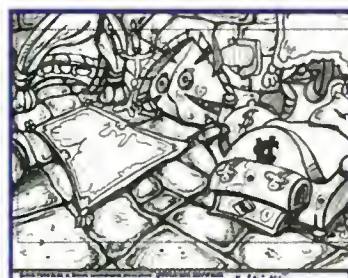
Libérer le roi Richard n'est pas une mince affaire. Prenez le train qui va à la mare où des taupes font du patinage. Entrez dans l'igloo, volez la canne à pêche sur les taupes et récupérez leurs patins à glace. Après un petit tour, un poisson vous avalera comme le roi. Pour le libérer, il faut pianoter sur les glandes dans l'ordre suivant : 5, 3, 1, 4, 2. Puis retournez dans l'igloo et récupérez le costume de Père Noël de l'esquimau. Ensuite, repartez en train vers la forêt de Frogwood. Battez

Petit-Jean à son jeu. Vous tombez avec lui et il vous mène au camp des brigands. Là, vous retrouvez tout le monde. Il vous faudra parler avec le roi Richard pour qu'il vous indique un passage secret pour pénétrer dans le château. Vous devez d'abord prendre le butin des brigands (qui est dans le coffre), puis empruntez le passage secret. Vous arrivez dans la chambre des tortues. Pour en sortir, activez le troisième levier, puis entrez dans la chambre de Marianne qui vous demande de l'embrasser. Refusez et pendant qu'elle hurle, fuyez par la fenêtre et quittez le château. Un héros annonce le début du tournoi. Achetez des friandises, inscrivez-vous au tournoi et remportez le prix !

## DERNIER CHAPITRE

Avec le fils, ramassez la photo de pin-up, puis allez au bord de la mare du "pet" en attrapant également le ballon. Montrez la photo au "pet", puis utilisez le ballon sur lui. Grimpez sur votre monture ! Parvenu dans les cheveux, allez voir le joueur de basket "Beastie" et prenez son ballon. Revenez ensuite devant la maison. Prenez le ballon de la puce et entrez dans sa maison. Parlez avec la puce et promettez-lui de retrouver le bébé. De nouveau dans les cheveux, ramassez un des jouets, par exemple le hochet. Allez ensuite au bar et montrez trois fois le hochet au bébé. Quand la fille Blub commence à se fâcher, parlez-lui puis ramassez la cassette. Allez au bar et mettez la cassette dans le magnéto. Après le combat, prenez le magnéto que vous allez montrer à chacun des quatre musiciens. Puis entrez dans le hall de concert, mâchez le chewing-gum, puis montrez le magnéto à Elvis pour pouvoir lui parler. Après le concert, allez sur la tête du clochard et utilisez le pou pour nettoyer son crâne. Enfin, électrocutez le méchant avec la PME avant de sortir récupérer la dernière pièce du vaisseau. Zi end.

**SOLUCE DE  
JÉRÔME MEYER,  
BLIENSCHWILLER.**





# Jeux Crack!

Tout crack publié, c'est 50 balles. Toute Soluce imprimée, c'est 300 balles. Mieux que le TacOfac et bien plus marrant ! Grattez vos coordonnées sur la feuille du crack. Encore plus mieux, envoyez des cracks imprimés et pas manuscrits, à : Joystick Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

## Snif... mon crack marche pas!

Euh fils... si ton jeu est anglais, t'as pensé au clavier de tonton QWERTY? (tape A pour Q, Q pour A? pour M, W pour Z, Z pour W, etc.). Euh, t'as pensé que des fois on confond les 1 avec les l ou les I, les O avec les 0, les tirets avec les soulignés? Heu, t'as vérifié? Quoi, encore pas? P'tête ben qu'y sont pas au bon endroit, tes codes... Essaie pendant le jeu, après la touche Entrée, après Pause, après Escape, essaie de saisir dans la zone mot de passe, dans le nom du pilote. Alors, rien de rien? Heyl mais c'est un patch que tu tapes là! Faut un programme spécial pour modifier le fichier. Trouve un éditeur hexadécimal comme PC Tools, Disk Editor, Hex Workshop et travaille sur une copie si t'es pas sûr. Encore Nib? Si ton mot de passe a un tiret de collé devant, c'est p'tête ben un paramètre, mais c'est point sûr... Essaie de lancer ton jeu en collant le paramètre derrière le nom du jeu suivi d'Entrée.

## Dark Castle

MAC

Si vous êtes totalement associable, et avez joué sur votre MAC à Dark Castle un jour de Noël, plutôt que d'être avec votre famille autour du sapin... Vous verrez que vous avez eu raison, car vous pourriez admirer deux z'olis sapins dans le hall du château. Mais vu que ce n'est pas tous les jours Noël et que c'est ennuyeux d'attendre un an, rien que pour voir des décorations... Mettez la date du Mac au 25 décembre avant de lancer le jeu.

*The Dark Lemming*

## Die Hard Trilogie

PC  
CD-Rom

Patch pour être invulnérable dans la version française : Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier DIE.EXE. Allez ausecteur 44, déplacement 234. Remplacez les octets qui s'y trouvent par C7 06 6A 61 1D 00 90.

*Did*

## NBA live 97

PC  
CD-Rom

Voici quelques astuces pour le dernier jeu de EA Sports : Dans NBA Live, quand le cercle de sélection d'un joueur devient :

- sombre: le joueur est fatigué
- passe de sa couleur au noir et de nouveau à sa couleur:
  - en Attaque, le joueur est "On fire", il réussira presque tous les tirs, dunks, etc.
  - en Défense, le joueur réussira presque toutes les interceptions, blocs etc. - L'option "coups spéciaux" validée permet: de piquer la balle à l'adversaire par pression successive sur le bouton Turbo (attention tout de même, aux fautes) de faire des feintes et des débordement en appuyant deux fois sur une direction (celle qui marche quasiment tout le temps est deux fois "bas").

*Sébastien*

## Virtua Fighter

PC  
CD-Rom

Sur l'écran où il est écrit "Press Start", appuyez 12 fois sur Haut, et ensuite, appuyez sur Start. Entrez dans le menu des options, et si tout s'est bien passé, vous devriez entendre "K0". Déplacez le curseur sur "Exit", et appuyez sur Bas. Le curseur qui indique votre position devrait disparaître. Appuyez sur "Garde", et un deuxième menu d'options devrait apparaître. Bien entendu, le "Stage Select" vous permet de choisir le niveau où vous allez combattre et le "Stage Size", la taille du ring. Pour activer cette astuce, il faut utiliser les touches du joueur n° 1. Le menu, une fois apparu, reste à chaque fois que vous jouez au jeu, sauf bien sûr si vous le désinstallez. Pour que Dural (à l'écran de sélection: Bas, Haut et Droite puis Garde & Gauche pour l'avoir) soit aussi répertorié dans les Hi-Scores, sur l'écran "Press Start", appuyez 17 fois sur Haut et appuyez sur Enter. Ensuite, allez dans le menu des options, et vous devriez entendre "Ring Out". À partir de là, les statistiques de Dural apparaîtront sur l'écran des scores. L'écran des records se trouve dans le menu d'options et se sélectionne en appuyant sur la touche "Garde".

*Francis*

## Magic The Gathering

PC  
CD-Rom

Le fait est que de nombreux joueurs vont utiliser la demo de Magic:The Gathering et se passeront d'acheter le jeu. Pensez donc, c'est gratuit ! Pour ceux-là, voici deux petits trucs qui leur faciliteront la vie et augmentera leur plaisir de jeu...

1) La demo du dernier CD-Rom Joystick ne donnait accès qu'aux paquets de cartes "Eggscalibur", "Dante" et "Wolfling". Les deux autres étant bridés, soit volontairement (mais j'en doute fort), soit par erreur. En fait, il suffit de renommer les fichiers "Ethyl\_Merman.DCK" et "Swamp\_Thing.dck", dans le dossier \Magic\Playdeck, en remplaçant le trait de soulignement (après Ethyl et Swamp) par un espace ! Bien sûr, cela suppose que vous ayez auparavant installé Magic sur votre disque dur, en copiant tout simplement le dossier Magic et tout ce qu'il contient... Vous pourrez alors jouer tranquillement avec 5 couleurs de Mana au lieu de 3.

2) Au début de chaque duel, si l'animation "pile ou face" vous agace (c'est mon cas, je trouve que c'est chiant, et pour un résultat ridicule). Il suffit de vous trouver un petit fichier AVI quelque part (cherchez sur vos CD-ROM de Joystick, vous en dénicheriez bien un qui fait quelques Ko

et ne dure pas longtemps, au lieu de 998 Ko pour ceux de Magic II). Ensuite, renommez les fichiers "COINTOSS\_HEADS.AVI" et "COINTOSS\_TAILS.AVI", dans le dossier \Magic\Duelart, en ajoutant par exemple un X devant le nom. Enfin, renommez votre fichier AVI en "COINTOSS\_HEADS.AVI", faites-en une copie et renommez la copie "COINTOSS\_TAILS.AVI".

*Stéphane*

## Pray For Death

PC  
CD-Rom

Dans Pray For Death en version anglaise, pour gagner à tous les coups :

- Allez dans l'option CREDITS
- Tapez YEOLDEGAME
- Commencez à jouer
- Si vous perdez, mettez la pause (jeu de tennis). Vous n'aurez pas de mal à gagner (il faut jouer obligatoirement à deux: donc pas de problèmes si vous êtes seul) ; et comme par miracle, vos vies remontent au maximum ou vous gagnez un round gratuit...

*Prédator*

## Tom Raider

PC  
CD-Rom

Cheat pour les accros de Tomb Raider. Pour avoir toutes les armes avec beaucoup de munitions, faire :

- un petit pas en avant, un petit pas en arrière, puis trois tours sur elle-même et pour finir un saut vers l'arrière. Et hop, toutes les armes.
- Encore plus fort, pour pouvoir passer les niveaux simplement:
  - un petit pas en avant, un petit pas en arrière, puis trois tours sur elle-même et pour finir un saut en avant. Facile !
  - Pour battre le gros boss de fin dans Tomb Raider, le plus simple est de lui tirer dessus rapidement, puis lorsqu'il se dirige vers vous laissez-vous tomber dans le vide pour vous attraper au rebord de la plaque. Attendez un peu qu'il se dirige vers le fond et remontez pour lui tirer dessus ; recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.

*Babas*

## Max

PC  
CD-Rom

Astuces pour la version française. Je pense que ça marche sur toutes les versions. Je m'adresse à tous ceux, qui comme moi, ont goûté au plaisir de jouer à Mechanized Assault and Exploration (MAX). Ce jeu est très dur ; néanmoins, il est possible de gagner avec beaucoup d'efforts et de concentration.

Petite astuce pour la campagne : Éditez donc, avec n'importe quel éditeur de texte (Word, Edit...), le fichier "max.ini" situé dans votre répertoire d'installation. Regardez quelques instants... Vous voyez le paragraphe qui commence par [SETUP]. En face de la ligne: last\_campaign, il y a un chiffre. Il correspond à la dernière mission que vous ayez réussie. Remplacez ce chiffre par 9, et vous aurez accès à toutes les missions de la campagne. Et toc !!!

Conseil de jeu :

- Dans les missions d'entraînement, utilisez les chars d'assaut: Faciles à produire, ils vous rendront bien des services. Mais dès les missions simples, abandonnez-les au profit des lance-roquettes.
- Construisez des tourelles d'artillerie à chaque coin de



# VENTE PAR CORRESPONDANCE

**WIAL FRANCE S.A.R.L.**

45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde  
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX

Tél.: **01 39 87 09 90** - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,  
commandez directement, grâce au nouveau service minitel

**3615 ALLGAMES\*WIAL**

**HORAIRE D'OUVERTURE**

Lundi au  
Vendredi :  
10 heures à  
21 heures  
Samedi :  
10 heures à  
18 heures



## IBM PC & COMPATIBLES

ACES OF THE PACIFIC 3,5	MF 139
AMAZON QUEEN 3,5	VF 99
BLOOD 3,5	VF 99
BRETT JULLI HOCKEY 95 3,5	MF 199
CARDS 3,5	MF 89
CARDON ROUGE - COUPE DU MONDE 3,5	VF 109
COMBAT CLASSIC II 3,5	MF 199
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	MF 99
CYBERDOL 3,5	MF 99
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 99
EVASIVE ACTION 3,5	MF 139
LASER SOLD 3,5	MF 99
HEROIC GUNS 3,5	MF 99
INHERIT THE EARTH 3,5	VF 99
LASER SQUAD 3,5	VF 259
MAGIC CARPET 3,5	VF 99
NASCAR TRACK PACK 3,5	MF 159
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 129
NICKY BODM 3,5	MF 99
PGA GOLF PLUS 3,5	MF 99
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 99
RISER OF THE ROBERTS 3,5	VF 99
ROBINSON'S REDEMPTION 3,5	VF 99
RYDER CUP 3,5	MF 99
SHERLOCK HOLMES 3,5	MF 99
SPACE QUEST IV 3,5	MF 99
STUNT ISLAND 3,5	MF 139
SUBWARR 3,5	MF 169
SYSTEM SHOCK 3,5	MF 169
TERMINATOR II - AREADE GAME 3,5	MF 199
TERREX 3,5	MF 99
THE PATRIARCHS 3,5	MF 99
WOLF 3,5	MF 99
ZEPELIN 3,5	MF 199

## CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	189
ADULT CUBA	MF 299
ADULTS ZERO	MF 279
ACES OF THE DEEP + FAST ATTACK	VF 269
ACTION SOCCER - JOPAD	VF 399
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 289
AFTER LIFE	MF 219
AFTERSHOCK FOR DUJAKE	MF 189
AGE OF EMPIRES	MF 349
AGE OF SAIL	MF 299
AH-64 FLASH POINT KOREAN DATA	VF 239
AH-64 LDBW	VF 359
AIR POWER	VF 299
ALBION	VF 299
ALERT ROUGE	VF 329
ALERTE ROUGE OPERATION TAIGA	TEL
ALERTE ROUGE DATA	MF 139
ALIEN INCIDENT	VF 249
ALIEN TRILOGIE	MF 329
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 299
ALONE JR. WINDOWS 95	VF 289
AMERICAN CIVIL WAR	MF 289
AMX	VF 309
ANGEL DEVID	MF 309
ANVIL OF DAWN	VF 289
ARCHAEOLOGY	VF 289
ARCHIVED OMNIA	MF 299
ARMA II - DANGERFALL	MF 329
A.T.F. DATA - NATO FIGHTERS	VF 169
A.T.F. GOLD	TEL
ATLANTIS	VF 359
ATTACK STACK (9 CD)	TEL
AU COEUR DU DEBARQUEMENT	TEL
BALENA'S TEAR	VF 329
BAD MJO	MF 249
BATTLE CRUISER 3000 AD	MF 169
BATTLEDROME	VF 329
BATTLEGROUND ARDENNES - WIN	VF 329
BATTLEGROUND : GETTYSBURG	VF 329
BATTLEGROUND : WATERLOO	VF 329
BATTLE ISLE 3 - WINDOWS	VF 359
BERMUDA SYNDROME	VF 259
BERTRAND IN ANTARA	VF 309
BIG RED RACING	VF 299
BLOOD & MAGIC	TEL
BRIGHT	VF 279
BLAM MACHINEHEAD	VF 319
BLOOD & MAGIC	VF 249
BRETT JULLI HOCKEY	MF 249
BRIDGE MASTERCLASS DIMAR SHARIF	MF 289
BURN CYCLE	MF 239
CAESAR II	VF 249
CAPITULUM	VF 329
CAPTAIN QUASAR	MF 189
CHASSER MASTER 3000 - WIN 95	MF 189
CHERRY SYSTEM TALK	MF 359
CHRONICLES OF THE SWORD	VF 329
CIVILIZATION II	VF 349
CIVILIZATION II SCEN.	VF 149

## CD ROM PC

CIVILIZATION II COLLECTION	VF 319
CLODESTINITY	VF 319
CLOSE COMBAT	VF 329
CUBED	VF 329
COMMAND & CONQUEST	MF 349
COMMAND & CRAFT	MF 149
COMMAND & CONQUER (WIN 95 OU DOS)	VF 349
COMMAND & CONQUER - OPERATION SURVIVE	VF 149
COMMAND - ACTS OF THE DEEP - WIN 95	VF 299
COMMANDER BLOOD	VF 199
COMPILOTION EXTREME	TEL
COMPILOTION HRI ACTION	VF 319
COMPILOTION HRI ADVENTURE	VF 319
COMPILOTION HRI SIMULATION	VF 319
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST EARTH*	VF 319
CONQUEST DELUXE	VF 199
CREATIONS	VF 249
CRUSADER - NO REGRET	MF 289
CYBER SPEED - WIN 95 - D	VF 349
D	TEL
DARK EARTH	TEL
DARKLIGHT	TEL
DAVIS CUP TENNIS	MF 299
DAWN OF DARKNESS*	VF 279
DAYTONA USA - WIN 95	MF 299
DEADLINE	VF 259
DEADLOCK	VF 309
DEADLY GAMES	MF 299
DEADLY TIDE	VF 329
DEATH RALLY	MF 169
DEATHRIP DUNGEDN	TEL
DEATHRIP	VF 289
DESCENT	MF 199
DESTINY	MF 299
DESTRUCTION DERBY II	MF 299
DIABOL	VF 299
DIABOL - WIN 95	VF 299
DIE HARD TRILOGIE*	VF 329
DIGITAL LOVE	MF 159
DISC WORLD 2	VF 299
DISC WORLD	TEL
DOWN IN THE DUMPS	VF 299
DRAGON RIDE II	VF 279
DUKE NUKEM 3D	VF 199
DUKE NUKEM PLUTONIUM	MF 189
DUNGEON KEEPER	VF 349
DUST	VF 219
ECSTASY 2	TEL
END OF THE ROAD - SSI	MF 349
ENIGMA	MF 349
EURO MANAGER 96	TEL
EURO SOCCER 96	VF 289
EVIDENCE	VF 299
EX-100	VF 279
F-15	VF 349
F-15 II	VF 349
F-15 III	VF 349
F-15 IV	VF 349
F-15 V	VF 349
F-15 VI	VF 349
F-15 VII	VF 349
F-15 VIII	VF 349
F-15 IX	VF 349
F-15 X	VF 349
F-15 XI	VF 349
F-15 XII	VF 349
F-15 XIII	VF 349
F-15 XIV	VF 349
F-15 XV	VF 349
F-15 XVI	VF 349
F-15 XVII	VF 349
F-15 XVIII	VF 349
F-15 XIX	VF 349
F-15 XX	VF 349
F-15 XXI	VF 349
F-15 XXII	VF 349
F-15 XXIII	VF 349
F-15 XXIV	VF 349
F-15 XXV	VF 349
F-15 XXVI	VF 349
F-15 XXVII	VF 349
F-15 XXVIII	VF 349
F-15 XXIX	VF 349
F-15 XXX	VF 349
F-15 XXXI	VF 349
F-15 XXXII	VF 349
F-15 XXXIII	VF 349
F-15 XXXIV	VF 349
F-15 XXXV	VF 349
F-15 XXXVI	VF 349
F-15 XXXVII	VF 349
F-15 XXXVIII	VF 349
F-15 XXXIX	VF 349
F-15 LXXXX	VF 349
F-15 LXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXXII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIV	VF 349
F-15 LXXXXXXXV	VF 349
F-15 LXXXXXXXVI	VF 349
F-15 LXXXXXXXVII	VF 349
F-15 LXXXXXXXVIII	VF 349
F-15 LXXXXXXXIX	VF 349
F-15 LXXXXXXX	VF 349
F-15 LXXXXXXXI	VF 349
F-15 LXXXXXXX	



vosre base, ainsi qu'au milieu des coins (cela doit en faire 8) ; mais prévoyez l'extension pour votre base.

- Essayez d'avoir une force marine et aérienne impressionnante: c'est une des clés de la victoire.
- Construisez des radars et des labos de recherche: ce sont deux bâtiments très importants.
- Négligez les écosphères, si votre objectif est de tout détruire.

Éric

## Quake

PC  
CD-Rom

Dans QUAKE, version complète, voici l'astuce pour accéder au deuxième niveau caché: The Underearth. Pour cela, il faut être dans le niveau Crypt Of Decay (e2m3 / console). A la fin du niveau, on a le choix entre deux directions: à gauche, une réserve d'armes et de vie (avec plein de caisses) et à droite, la porte de fin de niveau. Il faut donc aller à gauche. Dans cette salle, il y a un switch sur le plafond. Tirez dessus, et une porte s'ouvrira entre les caisses. Précipitez-vous y. Dans cette deuxième salle, prenez la réserve de vie et poussez le switch Mural. "The underwater barrier has opened". Ensuite, revenez là où vous avez pris la clé d'or pour le niveau. Il y a trois petites alcôves, dont une plus éclairée que les autres. Tirez plusieurs fois sur cette dernière, et un passage s'ouvrira. Il y aura un bassin. Plongez, voilà un passage sous l'eau ; une grande porte dimensionnelle vous emmènera dans le niveau caché n°2 !! PS: avant d'aller dans le bassin secret, il y a un passage secret dans le bassin principal, avec une armure Rouge (200 pts d'armure).

## Archimedean Dynasty

PC  
CD-Rom

Voici quelques astuces pour la version 1.115:

Les sauvegardes sont des fichiers de texte et peuvent être modifiées avec un éditeur de texte (EDIT, NOTEPAD, ...). Allez au répertoire ADIDATSAVE et éditez votre sauvegarde SAVE0.DES, SAVE1.DES, etc. (Le nom de votre sauvegarde apparaît dans la deuxième ligne).

Pour avoir plus d'argent: dans la section [Global], faites credit = "ce que vous voulez". Pour avoir n'importe quel vaisseau: dans la section [Ship] faites type = "code" avec les codes suivants:

Vaisseau	Code
Hiob	2049
Gator	2050
Zorn	2051
Succubus	2052

Il y a plein d'autres choses que vous pouvez faire: dans les sections [Shipmounting#], vous pouvez changer les armes, torpilles, software, etc. Vous trouverez les codes des différents items dans le fichier ADVFX\OBJECTS\SUCUBUS.DES, section [Compatibility]. Ce fichier contient les caractéristiques du vaisseau SUCUBUS. N'oubliez pas de faire des copies de sauvegarde.

Joao

## Sim Copter

PC  
CD-Rom

Appuyez sur Alt+Ctrl+X, et tapez "I'm the CEO of McDonnell Douglas". Allez dans le hangar, ouvrez le catalogue et tapez 3 pour acquérir un splendide Apache (un concurrent à AH64D LONGBOW?).

Guillaume

## Discworld 2

PC  
CD-Rom

Vous n'avez toujours pas réussi à aller à la fin de la démo de Discworld (CD n° 20)? Eh bien, voici tout le nécessaire pour aller à la fin de cette splendide démo: Tout d'abord, prenez la scie auprès du canardeux. Ensuite, allez couper le bras du mannequin. Prenez le bras en bois

et allez auprès du croque-mort. Une fois là, prenez le miroir et mettez-le sur le bec Bunsen. Mettez à Rincevent de la glace dans le dos, puis prenez le bras en bois et mettez-le lui. Ensuite, faites un double clic sur le croque-mort qui, peu après, vous donnera le certificat de mort. Enfin, allez auprès du ramasseur de mort et montrez-lui votre certificat. Simple, non?

Michaël P.

## FIFA 97

PC  
CD-Rom

Voici cinq cheat codes très sympa... cantona permet de faire un coup de pied "volant" sur un spectateur, kayu l'arbitre en sous-vêtements kelong joueurs cachés laochiaojoueurs cachés lthl'adversaire marque contre son camp

Sébastien

## Big Red Racing

PC  
CD-Rom

Ceci ne vous aidera pas à battre Big Red à son propre jeu, mais c'est si bête, qu'il faut le voir!

Italie

Il existe un super tremplin à l'écart du circuit, devant lequel sont alignés tout plein de gentils moutons blancs. Si vous désirez tester votre potentiel meurtrier, voici où il se trouve:

Après le double saut, continuez votre chemin sur la terre, et au moment de rejoindre la route, ne tournez pas à droite pour effectuer le grand saut final, mais à gauche. Accélérez, accélérez, vous dis-je! Là, oui là, devant ce petit pont, vous le voyez? Qu'y a-t-il marqué sur ces pancartes? "Lear those sheep". Sautez ces moutons! Mais il est fou, ce Big Red! On va les écrabouiller, ouil D'ailleurs, voilà déjà le meurtrier (âmes sensibles, s'abstenir).

Angleterre

Vous n'avez pas téléphoné à votre femme, alors que vous le lui aviez promis? vous êtes en pleine course, et vous n'avez pas le téléphone de voiture dans votre bolide? No problem, je vais vous arranger le coup. A l'aide de la carte, dirigez-vous au centre du circuit, y a de l'eau et c'est marqué "Welcome to lake Griff" (Remarque, c'est plutôt une mare). Vous voyez la cabine au milieu?

Un conducteur ivre

## Corridor 7

PC  
CD-Rom

Pour avoir le cheat mode, lancez le jeu

par: C7 LEVEL1DIAGNOSTIC

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches Ctrl Gauche, Shift et Tab pour activer le cheat mode. Normalement, vous verrez apparaître le message "special keys enabled". Appuyez sur une touche pour faire disparaître le message. Désormais, appuyez simultanément sur les touches Backspace (retour arrière) et W (Téléportation), G (Invincibilité), N (Passer à travers les murs), I (Augmente le score), S (Stoppe le jeu), F (Affiche les coordonnées), C (portes et ennemis ne bougent plus), M (Affiche l'usage de la mémoire).

Did

## Alerte Rouge

PC  
CD-Rom

Pour tous les joueurs d'Alerte Rouge (y en a plus d'un million), y a une technique pour gagner plus vite... Si vous avez déjà joué à Command and Conquer, vous savez pour le coup des sacs de sable. On en place plein, et après on peut étendre sa base et construire des méchantes tourelles et des usines aux points stratégiques. Eh bien, bonne nouvelle : dans Alerte Rouge, on peut faire pareil, avec des silos... C'est pas cher, et en plus, comme on peut les placer à un carreau de distance les uns des autres, il en faut deux fois moins... Enfin, on peut les re-

vendre quand on a fini... Terrible... Si après ça, y en a encore qu'arrivent pas à gagner...

Pierrick

## Screamer 2

PC  
CD-Rom

Voici des codes pour screamer 2, utiles étant donné la difficulté de ce jeu. Dans la salle d'option, tapez en QWERTY les codes suivants:

- Aphrodite pour utiliser le mode Fast
- Chmpa pour avoir accès à tous les championnats

Jérôme S.

## SWIV 3D

PC  
CD-Rom

Pour obtenir toutes les armes de cet extraordinaire jeu, il suffit de vous munir de votre éditeur hexadécimal favori et de changer les lignes des adresses 00000800 à 00000820 par une joyeuse rangée de FF FF FF FF FF FF... et de relancer le jeu. Et là, ô surprise, vous obtenez une panoplie incroyable de missiles et de bombes, le tout avec 255 munitions pour chaque type.

Zool

## Colonization

PC  
CD-Rom

Tout joueur normalement constitué aura remarqué que l'un des principaux défis présents dans Colonization reste, en vue de bâtir un empire digne de ce nom, de trouver un moyen de dominer militairement et économiquement les puissances coloniales adverses (parce que bon, en se développant, ils font chuter les prix de mes marchandises, les fourbes...). L'astuce est simple : il faut prendre le mal à la racine et envahir, dès le début de la partie, les villages adverses: ils ne disposent à ce moment-là d'aucune défense. Leur unique colon étant généralement occupé à couper du bois - ou autre chose - pendant que leur pionnier explore la région. Une fois le village conquis, il vaut mieux faire sortir tous ses habitants, ce qui rayera le bled de la carte. Quel est l'intérêt? Eh bien, disons que l'ordinateur se souviendra tout au long de la partie que vous lui avez taxé une ville. Il aura tendance, une fois son armée constituée, à venir vous la réclamer, l'arme à la main. Donc autant la détruire pour en récupérer la probable cargaison de mousquets ou d'outils et quelques colons : bien utile pour votre développement ! D'autant qu'en perdant la main-d'œuvre que vous leur dérobez, les pays adverses prendront un net retard dans leur épanouissement. D'autre part, si le site du village occupé présente à vos yeux certains intérêts (position stratégique, ressources), rien ne vous empêche d'en bâtir un à l'emplacement même de celui que vous venez de dissoudre. Vos ennemis ne tenteront pas de le récupérer, vu que c'est vous qui l'avez construit. Attention cependant: il peut être embêtant d'envahir une colonie dotée d'une palissade, que vous ne pourrez pas faire disparaître par la suite. De même, veillez à ne jamais dépasser deux habitants dans ce lieu et, juste après que vos troupes y aient pénétré, faites sortir tous les habitants. Car si vous avez déjà reçu La Salle au congrès continental, les villages dont la population excède ce chiffre se verront automatiquement dotés d'une palissade. Et dans ce cas, ça craint.

Autres astuces: placez des colonies le long de certains détroits, de manière à ce que les navires voyageant dans la zone soient forcés de se frotter à ces villes. Une fois dotées d'un fort, celles-ci auront tendance à canarder les bateaux des Européens avec lesquels vous êtes en guerre. C'est toujours ça de gagné... Enfin, concernant la bataille navale, quelques détails intéressants: lorsqu'un navire adverse revient d'Europe et qu'il contient une ou plusieurs marchandises, attaquez-le. Celui-ci contient forcément des mousquets, des outils ou des chevaux qui pourraient vous être utiles ou que vous pourrez refourguer aux indigènes. Il peut aussi être enrichissant de construire des colonies à proximité des routes maritimes ennemies, que vous équiperez de postes de douane, et qui serviront de ports d'attache à vos corsaires. Ceux-ci pourront y déposer les marchandises volées, qui seront automatiquement



La  
dans ton  
grâce à

# 3DFX PC à TOI DIAMOND & JOYSTICK



3615  
**joystick**  
1,29 F/mn

**DIAMOND**  
MULTIMEDIA



**GAGNE**  
la carte accélératrice  
**MONSTER 3D**  
sur **3615**  
**JOYSTICK**



# Jeux Crack!

## S U I T E

transformées en crédits, et repartir écumer les mers. La piraterie gagne ainsi en productivité. Dernière astuce: si vous apercevez des galions ou navires marchands approchant de vos possessions sans cargaison (le petit chiffre à côté de leur voile indique "0", coulez-les sans hésiter: il est probable qu'ils transportent une force d'invasion destinée à vos colonies.

Jean Marc

### Afterlife

MAC

C'est pas parce qu'on s'occupe de gérer une succursale de l'Enfer et du Paradis, qu'on n'as pas de problèmes d'argent, n'est-il pas? Alors, voici un peu d'argent de poche: tapez 421 avec la touche Shift, partie alpha du clavier.

The Dark Lemming

### Privateer 2 The Darkening

PC  
CD-Rom

Voici quelques cheat codes pour la version française de Privateer 2:

Dans l'espace, allez dans l'écran de navigation (Alt-N) et appuyez sur F, et notez ensuite les codes suivants:

- REP ME UP	Vaisseau réparé
- PETTY PETTY	Recharge de la postcombustion
- CHILL OUT	Refroidir les lasers à fond
- NAPALM	Bombes atomiques infinies
- NO TALENT	Invincibilité

Ces codes marchent jusqu'à ce que l'on se pose sur une planète.

Sébastien D.

### Bioforge

PC

Avec un éditeur de fichier, éditez votre sauvegarde.

- offset 119 du secteur 87, mettez Fx63 pour avoir la santé au maximum

- offset 57 du secteur 88, mettez Fx6 pour avoir l'énergie au maximum.

Roger

### Duke 3D Plutonium Pack

PC  
CD-Rom

La pub du Plutonium Pack fait état d'un niveau secret: la zone 51, inspirée du film "Independence Day". Pour atteindre ce niveau, il y a deux méthodes:

1) La méthode flemme: tapez DNSCOTTY 411 et vous y voilà.  
2) La méthode action: à la fin de l'épisode PIGSTY, dans la salle du tribunal, au lieu de quitter le niveau par la salle des juges pendus, placez-vous sur le podium et actionnez le portrait de Lincoln. Vous vous retrouvez alors dans une pièce secrète: le bureau de Judge Dredd. Au fond, un signal de fin de niveau noir n'attend que vous pour vous transporter vers la zone 51. Et vous y voilà!

Un tip intéressant pour cet add-on indispensable: A la mission 3 ("BABE LAND"), vous devriez rapidement accéder à l'attraction "l'attaque des pirates". On y voit un fort et un navire en train de se tirer dessus. Vous avez bien évidemment dû remarquer les canons (sur les remparts et sur le navire). Si vous n'êtes pas mort à cause d'eux... bien. Le RPG vous fait défaut? Détruisez les canons grâce au RPG ou aux Pipe-Bombs. Ces canons vous apporteront des munitions pour le RPG.

Thierry, The Duker

### Earthsiege Metaltech

PC  
CD-Rom

Patches pour la version originale en français:

Fichier à éditer en hexadécimal: SIMVOL0.VOL

ADRESSE:

86CBD chercher 06 mettre FF  
86D45 chercher 08 mettre FF (missiles)  
86DD5 chercher 0A mettre FF  
8710D chercher E803 mettre 0F27  
8716D chercher E803 mettre 0F27 (munitions)  
811CD chercher E803 mettre 0F27

Éric B

### Alien Odyssey

PC  
CD-Rom

Cheats pour la version complète. Sur le menu principal, tapez "EIGHTBAL". Puis, commencez une partie. Vous pouvez choisir le niveau auquel vous voulez commencer. Vous pouvez taper les codes qui suivent pendant le jeu:

EVILTIM Arme puissante  
ARGOBLAD Énergie infinie

Damien L.

### Jagged Alliance Deadly Games

PC  
CD-Rom

Voici des astuces très utiles pour Deadly Games:

- Quand les portes sont fermées, inutile de chercher la clé, il suffit de tirer sur celles-ci (serrures) pour qu'elles s'ouvrent ou qu'elles se cassent.  
- Engagez le mercenaire Speck dès le début. Il est le meilleur en mécanique et il est pas cher. Il réparera toutes vos armes à chaque mission.  
- Il est possible de marcher très lentement en maintenant la touche Shift lors du déplacement. C'est très efficace pour s'approcher d'un ennemi et lui planter un poignard dans les os (eh! eh! eh!). De même qu'avec la touche Alt, on peut avancer à reculons.

- Ramassez tous les objets que l'on trouve, même si l'on en a trop, pour pouvoir les revendre ensuite à Micky en fin de mission.  
- Réunir les objets entre eux pour pouvoir obtenir de nouveaux gadgets (exemple: réunissez dans la main principale un slip, un verre, de l'huile et un bidon d'essence, puis vous obtiendrez un cocktail molotov).

Moussa

### Gender Ender Wars

PC  
CD-Rom

Voici un cheat vraiment utile pour la version originale de Gender Wars:

Si jamais vous sauvez une partie en prenant comme nom "Buy a PlayStation", vous obtiendrez l'invulnérabilité et les munitions illimitées en plus.

Trixy

### Amok

PC

Quelques codes pour ce superbe jeu en 3D à taper en mode QWERTY:

CBYXYC	Phase 2.1
XABXAB	Phase 3.1
AZCBXC	Phase 3.2
YYBBCY	Phase 4.1
BAXCXX	Phase 4.2
YAYAYA	Cheat code
ZABCCY	Cheat code
BABYXX	Cheat code
ZAZACC	Montre les crédits
ZZCYX	Choisir son niveau

Rudy

### Dreamweb

PC  
CD-Rom

Cheat codes pour la version complète du jeu:

Appartement de Ryan	5106
Appartement de Louis	5238
Appartement d'Eden	2865
Bureau de Silverman	5222
Sécurité de Sartain 1	7833
Logon de Ryan	BLACKDRAGON
Logon de Louis	HENDRIX
Logon de Beckett	SEPTIMUS

Sur l'écran avec le logo du jeu, si vous gardez les touches "D", "R", "E", "A", "M", "W" et "B" enfoncées, vous devriez être invincible pendant la partie.

Damien L

### EF2000

PC  
CD-Rom

Patches pour la version originale:

- Avec un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier: EF2000.EXE. Cherchez à l'adresse: 71D54 l'octet E006, remplacez-le par 0F27 = 9999 munitions (combat direct).

- À l'adresse: 71CEA = 01, mettez 0A pour 10 missiles de chaque. Attention, ne marchez seulement qu'en mode "combat direct". Ne mettez pas trop de missiles ou de roquettes, sinon l'avion explosera où il est trop lourd.

- En 71D13, cherchez 13 et mettez 32 = 50 roquettes (combat direct).

- En 71DCE, cherchez E006 et mettez 0F27 (campagne) = 9999 munition

- En 71DBC, cherchez 13 et mettez 32 (campagne).

Éric B.

### MAX

PC  
CD-Rom

Astuce pour MAX en version française:

Empêcher l'ordinateur de jouer pendant son tour? C'est simple! Il suffit de cliquer sur une armée avec le bouton droit pour entrer dans "écran état unité" et d'attendre qu'il ait perdu une bonne partie de son temps de jeu.

Cinoc

### Syndicate Wars

PC  
CD-Rom

Pour les exécutants ou les disciples un peu faiblards, voilà quelques tuyaux:

- Entrez comme nom POOSLICE, vous entendrez un bruit pourri pour vous signaler que cela a marché.

Faites DECONNEXION pour charger votre sauvegarde, ou entrez un nouveau nom. Enfin, les touches suivantes seront accessibles dans le bureau:

- (les 2 points) vous rajouteront 10 000 crédits

- (l'arobace (à enrouler)) dans R&D, Equip, Cryo, vous permettra d'avoir toutes les recherches, armes et exosquelettes possibles.

- Avec Alt-C, vous pourrez réussir la mission en cours

- Avec Shift-A, vous ressuscitez vos cyborgs passés à trépas.

Encore une chose, il semblerait que les armes soient différencées selon le langage choisi.

Sir Medvli

### Pro Pinball: The Web

PC  
CD-Rom

Entrez "PRO" à la place de votre nom, et vous jouerez alors dans un mode plus difficile. Entrez votre nom, lorsque vous réalisez le score du jour.

Romain G.

# 3615 JOYSTICK

1,29 FR/MN





# Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

**La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles**

**Plusieurs milliers de titres sur Catalogue**

**1 Orsay, la visite interactive**  
Vers. Franç. Mac et PC

**2 Dictionnaire Larousse**  
Vers. Franç. Mac et PC

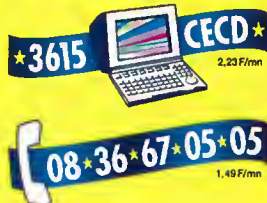
**3 Créatures**  
Vers. Franç. Mac ou PC

**4 Alien Trilogy**  
Vers. Franç. PC

**5 Diablo**  
Not. Franç. PC

**6 Versailles, Complot à la Cour du Roi**  
Vers. Franç. Mac ou PC

**Pour en savoir plus sur le Club :**



**Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia**

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits**, en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie** : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- **En échange de tous ces privilèges**, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



## OFFRE EXCEPTIONNELLE

**Jusqu'à 3 CD-ROM au choix**  
Au lieu de ~~289F~~

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Votre Range CD-ROM

**3<sup>e</sup> Cadeau**  
Un cadeau surprise

**Si vous répondez dans les 8 jours.**

Offre valable jusqu'au 30/06/97

(\*) Prix catalogue moyen des CD-ROM présentés



**Plusieurs Milliers de titres sur catalogue**

Art & Musique, Culture, Education, Eveil, Jeux, Loisirs, Professionnel, Science & Nature, Adultes

Voici le(s) CD-ROM que je choisis :

1<sup>er</sup> 2<sup>e</sup> 3<sup>e</sup>

N° N° N°

Attention : Certains titres comptent double

Je possède un ☐ Mac ☐ PC  
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

**1<sup>er</sup> Cadeau :**  
30 Jours d'abonnement Gratuit à Internet, (connection illimitée)

**2<sup>e</sup> Cadeau :**  
Un Range CD-ROM

**3<sup>e</sup> Cadeau :**  
Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Vous n'acceptez pas une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin d'abonnement ou de commande. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/97.

## BON D'ESSAI GRATUIT

**A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 10, 59561 La Madeleine Cedex**

Envoyez-moi le(s) CD-ROM dont j'ai noté le(s) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous les renvoie et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de les garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présentée la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, il n'aura rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je réside en un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 CD-ROM (hors compte double), je joins mon règlement de 128,90 F (99 F + 29,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 2 CD-ROM (ou 1 CD-ROM compte double), je joins mon règlement de 227,90 F (199 F + 29,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 3 CD-ROM (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), je joins mon règlement de 326,90 F (297 F + 29,90 F de frais d'envoi)

☐ Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.

Je règle par : ☐ Chèque\* ☐ Mandat-Lettre\* ☐ CB N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° \_\_\_\_\_

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Né(e) le \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT AU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI AU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date \_\_\_\_\_

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteurs. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vis-à-vis de vos données. Pour nous en faire part, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres activités. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.



# Jeux Crack!

Vous en avez marre de votre PC? Ça y est, c'est la haine? On vous comprend. Toutes ces fonctions qui portent des noms barbares et ne fonctionnent pas, ces comptabilités qui ne supportent rien, les images qui tremblent à chaque accès... Non, ne le jetez pas tout de suite, envoyez vos questions à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Cligny Cedex.

## REPONSE MICRO

### QU'EST-CE QU'UN CACHE "WRITE BACK"?

Rappelons très schématiquement le principe du cache-mémoire. Comme on considère que le processeur a de fortes chances de réutiliser souvent les mêmes données ou morceaux de programmes, on les copie dans la mémoire cache. A chaque fois que le processeur va lire des données en mémoire centrale, il consulte d'abord le cache, pour voir si on ne les aurait pas déjà. Si c'est le cas, on gagne du temps, car la mémoire cache (mémoire statique SRAM) est plus rapide d'accès que la mémoire centrale (mémoire dynamique DRAM). Si ce n'est pas le cas, on charge le microprocesseur et le cache avec les données demandées. Le recours à ce système de cache permet de compenser partiellement la différence de vitesse entre processeur et mémoire principale. Bien entendu, ce qui est valable pour la lecture des données l'est également pour l'écriture des données.

Le "write back" (ou WB, parfois appelé "copy back") est un mode de fonctionnement spécial de la mémoire cache. Ce mode peut aussi bien s'appliquer à la mémoire cache intégrée au microprocesseur, qu'à la mémoire cache statique intégrée à la carte mère. Il est un peu plus rapide que le classique "write through". Lors d'une écriture, dans le mode "write through", les données sont inscrites à la fois dans le cache et en mémoire vive (DRAM). Le mode "write back" essaye au contraire de limiter le nombre d'écritures en mémoire vive en recopiant les modifications survenues dans le cache, et beaucoup plus rarement dans la mémoire principale. Comme on effectue moins d'écritures dans la mémoire centrale (plus lente), le processeur peut traiter les données plus rapidement. Ce procédé est très efficace, s'il est applicable au cache processeur (niveau 1) avec une carte mère dépourvue de cache mémoire (niveau 2). En revanche, si votre carte dispose déjà de 256 ou 512 Ko de cache niveau 2, l'amélioration reste marginale. En effet, le cache processeur est de 10 à 15 fois plus rapide que la mémoire principale. En revanche, entre le cache interne processeur et le cache mémoire de niveau 2, il n'y a plus qu'un rapport compris entre 2 et 5. On peut noter que le gain en performance du "write back" s'effectue un peu aux dépens de la sécurité des données, puisque les modifications de données ne sont pas systématiquement recopiées dans la mémoire principale.

### QUEL FUT LE PREMIER MICROPROCESSEUR?

On doit à Intel le premier microprocesseur jamais construit. L'Intel 4004 est apparu en 1970. C'était une puce 16 broches disposant d'un bus de données 4 bits et d'un bus adresses 12 bits intégrant 2 250 transistors. Elle fonctionnait à une fréquence d'horloge de 200 ou 300 KHz. Cette puce fut employée dans les premières calculatrices électroniques de l'époque. Les premiers micro-ordinateurs, qui ne sont apparus que vers le milieu des années 70, utilisaient des processeurs 8 bits comme les Intel 8080, Motorola 6800, Zilog Z80 ou Rockwell 6502.

### JEUX ET ANIMATIONS BROUILLÉS

Si vous constatez que les animations graphiques sont brouillées, comme parasites juste après un accès disque dur ou lecteur CD-Rom, cela peut être lié à une mauvaise lecture. De tels problèmes surviennent d'autant plus facilement, que votre disque dur travaille à la limite de ses capacités en termes de vitesse ou que votre contrôleur de disque nécessite un driver spécifique dont vous ne disposez pas. Pour pallier ce genre de soucis, essayez de ralentir la vitesse d'accès au disque dur, en modifiant par exemple le mode PIO au SETUP du PC (passez de 4 à 3, de 3 à 2...) ou en paramétrant le driver de disque dur, si vous en utilisez un. En ce qui concerne le CD-Rom, le problème peut provenir d'un lecteur trop lent (X1, X2...). Dans ce cas, on améliore généralement la situation en allouant plus de mémoire au cache du driver CD-Rom.

### AMD ENHANCED DX4 120 INCOMPATIBLE 486?

Pour exploiter ce type de microprocesseur, votre carte mère doit disposer d'un réglage de fréquence d'horloge à 40 MHz et d'une position "multiplicateur X3". Une carte mère initialement

prévue pour ce modèle est tout de même préférable, car elle tirera pleinement parti de ce processeur qui, bien que compatible avec le DX4 100 Intel au niveau du brochage, dispose d'une architecture interne assez différente.

En effet, l'AMD n'a que 8 Ko de mémoire cache interne au processeur (cache de niveau 1) contre 16 Ko pour le DX4 100 Intel. En revanche, le DX4 120 dispose d'un jeu d'instructions beaucoup plus efficace et son cache peut fonctionner en mode "write back" (hélas, assez rarement supporté par les BIOS des cartes mères), alors que la version Intel ne dispose que de l'option "write through". Une carte mère 486 plus classique peut également accepter la puce AMD, même si ce n'est pas indiqué dans la documentation, dès l'instant où vous pouvez la configurer en mode Intel P24D (théoriquement, le modèle AMD 5X86-133 est également compatible P24D). Au besoin, on peut faire l'essai en mode Intel DX4 SL (avec une fréquence bus de 40 MHz, bien entendu). Mais dans ce dernier cas, il existe un risque important pour que le lecteur de disquettes ne fonctionne pas correctement. Si la machine plante, essayez de désactiver l'option "burst write" dans le SETUP. Au niveau de la puissance, l'AMD E DX4 120 est à peu près équivalent au P54C-75 (processeur Pentium 75 de base). Il donne un indice 259 avec Norton Sysinfo 8.

### COMMENT ET QUAND DEFRAGMENTER UN DD?

Avant de défragmenter un disque dur, il est bon de savoir de quoi il retourne exactement. La fragmentation est directement liée à la manière dont DOS stocke les fichiers sur disque. Comme vous le savez peut-être, une unité disque est organisée en groupes de secteurs appelés "clusters", lors du formatage (cf. Joy n° 76). Quand un fichier est sauvegardé sur le disque, on utilise des tables d'information spéciales pour décrire le type de fichier, son nom, sa taille, etc. La FAT (File Allocation Table) est l'une de ces tables spéciales (située en piste 0, juste après le secteur de boot) où l'on marque l'emplacement de chaque secteur constituant un fichier stocké sur disque. Le travail de la FAT est de répertorier les divers clusters constituant un fichier. L'ordinateur utilise le répertoire racine (une autre table qui définit la structure du disque avec ses répertoires, noms de fichier, l'emplacement du premier cluster commençant les fichiers, etc.) et la FAT pour manipuler les fichiers. Si jamais on doit charger un fichier s'étendant sur plusieurs "clusters", pas de problème... car chacun de ces clusters donne, dans la FAT, la position du cluster suivant correspondant au fichier. Grâce à la FAT et au répertoire racine, on est donc capable de manipuler un fichier, quelle que soit sa position ou sa taille sur le disque.

Si l'on ne fait qu'écrire des données sur disque, DOS va bien sagement remplir progressivement l'espace disque en plaçant les fichiers, les uns après les autres. Tout le problème vient de l'effacement ! Si jamais vous effacez un programme quelconque, DOS ne s'amuse pas à détruire physiquement les données, ni à réorganiser la place des données restantes sur disque. Il se contente d'aller marquer les clusters correspondant au fichier effacé comme libres dans le répertoire racine et la FAT. Ce qui explique pourquoi effacer un fichier (même très gros) est beaucoup plus rapide que de le copier sur disque dur. En fait, le fichier effacé est toujours présent sur le disque dur à ce stade ! C'est d'ailleurs ce principe qui permet, avec l'aide d'utilitaires comme PC Tools ou Undelete, de récupérer un fichier effacé par erreur. La fragmentation prend toute son importance lorsque l'on copie de nouvelles données dans la partition où l'on vient d'effacer un fichier. En effet, DOS utilise les clusters précédemment marqués comme à effacer en priorité, en inscrivant le nouveau fichier par-dessus l'ancien (ce qui rend alors la récupération du fichier effacé impossible).

L'ennui, c'est que la taille du nouveau fichier ne correspond jamais à celle du fichier effacé. Si le petit nouveau est plus grand, DOS, qui se moque bien de la position des clusters composant un fichier, récupère de la place dans le prochain bloc libre. Donc, à force de copier et effacer des fichiers sur un disque dur, les divers clusters constitutifs d'un fichier finissent par ne plus être contigus, mais sont de plus en plus mélangés. Or faire se déplacer à droite et à gauche les têtes prend beaucoup plus de temps que de lire le même fichier dont tous les blocs constitutifs sont gentiment alignés comme les wagons d'un train. En général, quand vous notez que votre disque dur commence à "ramer" sérieusement, c'est qu'il est truffé d'un bon nombre de discontinuités de ce genre. Bref, même si au niveau logique des

tables et FAT, tout est super bien rangé, ça peut être un foutoir pas possible sur la surface magnétique.

C'est là que l'utilisation d'un "défragmenteur" (le Speed Disk des Norton Utilities ou le Defrag du DOS) s'impose pour remettre un peu d'ordre. Ces utilitaires sont capables de déplacer les divers bouts de fichiers pour les rassembler physiquement, programme par programme, fichier par fichier. Ce processus mettant en jeu beaucoup d'opérations (lectures, écritures, effacements), cela peut s'avérer long (plusieurs dizaines de minutes). De plus, il est délicat, puisqu'il revient à réorganiser entièrement l'ensemble des données d'une partition. C'est pour cela que même si les "défragmenteurs" sont très fiables, il faut savoir en user avec modération et ne défragmenter que quand la baisse des performances du disque dur devient sensible. Notez que les utilisateurs de compresseurs de disque (DoubleSpace, Stack, etc.) doivent se méfier de ce type de manipulations et utiliser des utilitaires de défragmentation spécialement conçus, sans quoi ils courent le risque de mélanger encore plus leurs données !

### JEUX EN NULL MODEM

Qu'est-ce qu'une liaison null modem? Il s'agit d'une liaison série. On parle de liaison série lorsque les données transmises sont décomposées en leurs unités de base (le bit), puis envoyées à la file, les unes après les autres, par un seul fil. Comme pour une communication full duplex, chaque ordinateur doit parler à l'autre en même temps qu'il l'écoute ; la liaison null modem la plus simple comportera trois fils : un fil reliant la sortie "émission données" ordinateur 1 à l'entrée "réception données" ordinateur 2, un fil reliant "réception données" 1 à "émission données" 2, et enfin un fil de masse. Tout cela étant un peu rudimentaire, les câbles null modem comportent plusieurs autres fils qui ne transmettent pas de données, mais des signaux de contrôle pour synchroniser les deux machines. Un câble série doit toujours être utilisé entre deux ports COM.

Le port COM1 est presque systématiquement occupé par la souris, les jeux s'attendant d'ailleurs à l'y trouver. On utilise normalement COM2 pour la liaison (ou COM3 et même COM4 si votre ordinateur en dispose), mais certainement pas LPT1, qui est un port parallèle employé principalement par la connexion d'une imprimante. La confusion possible entre ces deux sortes de ports vient des prises utilisées. Toutes deux de style Sub-D 25 broches. Pour les distinguer, retenez que le connecteur d'un port série à l'arrière du PC est de type "prise à broches apparentes", alors que le port parallèle d'un PC est genre "prise à trous". De même, il faut savoir qu'un port série peut utiliser indifféremment une prise Sub-D 9 contacts (souris), comme une 25 broches (on trouve facilement des convertisseurs 25/9 broches).

Une fois les deux ports série reliés par le câble, il faut lancer de chaque côté le programme, choisir l'option "null modem" ou "serial game", puis configurer les paramètres de la même manière sur les deux postes. Selon les cas, le nombre de paramètres peut être très différent. Certains logiciels configurent tout eux-mêmes, laissant juste le choix de la vitesse, d'autres nécessitent la saisie de nombreuses données (parité, bits d'arrêt, type de contrôle, etc.). Il faut aussi parfois saisir manuellement l'interruption et l'adresse des ports employés. Si c'est le cas, utilisez MSD ou un équivalent pour diagnostiquer l'état des ports série (configs standard : COM1 IRQ4 adr : 3F8 ; COM2 IRQ3 adr : 2F8 ; COM3 IRQ4 adr : 3E8 ; COM4 IRQ3 adr : 2E8). Lors des premières tentatives, faites des essais à vitesse lente (4800 ou 9600 bauds), vous aurez tout le temps d'augmenter la vitesse par la suite. Avec des PC récents équipés de ports série rapides et reliés par un câble court (quelques mètres), on peut monter à la vitesse maximum (115 200 bauds) si elle est autorisée. Lors d'une partie en null modem, le schéma classique est que l'un des ordinateurs fonctionne en mode "maître", alors que l'autre est "esclave". Le maître est celui qui détermine le type de jeu choisi, la difficulté, etc. La machine esclave ne dispose pas de ses options. Cet état est souvent déterminé automatiquement, en prenant comme "maître" le premier ordinateur à démarrer le jeu ou l'ordinateur abritant le CD-Rom original ; mais il peut être nécessaire de choisir l'état manuellement. Si vous rencontrez des problèmes, vérifiez que vous utilisez un câble série null modem "croisé" et non pas un câble "droit" prévu pour une liaison port série modem.







# Jeux Crack!

EN DÉTRESSE

Poser des questions, répondre à des questions... Oh là là, y a un piège, là ! Être ou ne pas être secouru ? Tout est dans : Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

## Questions



### SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Si Arnaud (7902) ou quelqu'un d'autre pouvait me donner la solution de Space Quest 6, PC-CD... car je suis bloqué. Je me trouve dans le corps de Stellar, dans une pièce où se trouvent des sortes de champignons ; la photo de cet écran est au dos de la boîte du jeu. J'ai, dans l'inventaire, le CD, l'ongle, le trombone, le plombage, la bouteille de morphine, le datacorder, le casque, le planche en bois, la clé du vaisseau, le poisson, les calculs biliaires. Merci d'avance pour votre aide.

Réf.: N°8101, COD

### MW2 MERCENARIES (PC-CD)

Help! Je bute complètement sur certaines missions! Quelqu'un pourrait-il m'enrichir de quelques conseils judicieux, pour réussir la mission des combats de gladiateurs sur Solanis ? Autre sujet d'énervement, je n'arrive pas à faire fonctionner correctement le support aérien. C'est trop c... j'ai bien l'impression qu'il est vital dans la mission sur l'icaberg spatial à défendre, que je rate donc pitoyablement à chaque fois. Dans cette même mission, que se passe-t-il avec mes compagnons? Ils disparaissent de mon radar et n'attendent pas leurs cibles, alors qu'ils répondent par radio. Que faire?

Réf.: N°8102, Mighty Kat

### SHIVERS, KYRANDIA 3 (PC-CD)

Dans Shivers, à l'énigme de l'orgue, j'ai besoin d'aide pour reproduire le chant des sirènes sur l'orgue. A l'énigme du solitaire, j'ai besoin d'aide pour résoudre l'énigme du socle de la statue où il faut terminer le solitaire avec la bille dans la case du milieu. Dans Kyrandia 3, De retour du monde souterrain, je me trouve devant le dragon qui me demande un écuireuil en échange de la potion de téléportation. Lorsque je le lui apporte, il me réclame autre chose. Que faut-il faire?

Réf.: N°8103, Marsu

### ARENA THE ELDER SCROLLS (PC)

À ma grande honte, j'en suis encore au premier volet d'Arena en VO. Je suis bloqué par la réponse à certaines énigmes. Si quelqu'un pouvait m'aider un peu à trouver, j'aimerais bien finir ce jeu, histoire de passer à Daggerfall. Les énigmes: 1. "Two bodies have I, thought both joined in one", 2. "There is e thing, witch nothing is", 3. "More beautiful than the face of your God". Merci, merci, mille fois merci.

Réf.: N°8104, Mélanie

### ARENA, DAGGERFALL (PC-CD)

Au secours! Je suis un lycanthrope... J'ai été infecté il y a longtemps par un sanglier-garou. Après quelques petites transformations et quelques meurtres d'innocents, je me transforme pour de bon. Dans les temples, on me dit que je ne suis pas malade. Est-ce trop tard pour moi? Un livre parle d'un guérisseur à Glenpoint, mais l'indication est trop vague. Et cette quête de la Lycanthropie, comment la faire? Un lecteur peut-il m'aider? Qu'Akatosh soit loué d'avance.

Réf.: N°8105, Emrick le damné

### GUILTY (PC)

Svp, je suis bloqué sur la planète des moines, avec Ysanne et Jack. Les gardes ont pris mon vaisseau. J'ai détaché les pétales de la fleur sacrée, mais je ne sais pas comment les utiliser. Un petit coup de pouce m'aiderait beaucoup. Merci d'avance.

Réf.: N°8106, Fabien

### DISCWORLD 2 (PC-CD)

Par la grande et vénérable A'Tuin, j'ai besoin d'aide. Je n'arrive pas à faire comprendre à cet incapable de pseudo-sorcier Rincevent, qu'il faut qu'il récupère 4,3 cm de sang de souris, dernier ingrédient pour le rite d'Ashkente. Alors si quelqu'un pouvait me donner un coup de main...

Réf.: N°8107, The Dwarf

## Réponses



### GUILTY (PC)

Réf.: N°6508, DJI BI

Avec Jack, pour entrer dans le Gelt. Il faut suivre l'homme avec la chemise à fleurs. Comme ceci, l'hôtesse pense que Jack est avec lui. Avec Ysanne sur Broygus, pour utiliser la seringue pleine de poison, il faut prendre le monocle du colonel et le drapeau du mât en l'utilisant. Puis, il faut utiliser le drapeau et le monocle sur le bidon à côté de la grille. Le bidon explosera. Le garde du char viendra voir, et vous pourrez utiliser la seringue dans le café. Le garde revient, boit son café, et boum... il pique un somme.

Fabien

### RAVENLOFT (PC)

Réf.: N°7407, Héliène

Domage que tu ne donnes pas plus de précisions sur l'endroit où tu es. (si c'est le vestibule de l'église, il y a un mur illusoire à l'ouest). Pour ce qui est de la démarche générale, n'oublie pas que Ravenloft est truffé de faux murs illusoire cachant des passages, sans parler de la désorientation magique. Sers-toi bien de la carte, elle donne parfois des indices sur les pièces cachées. Sers-toi du sort "Dispel Magic" qui annule la magie, si tu es confrontée à un endroit protégé magiquement.

Mélanie

### TERMINATOR FUTURE SHOCK (PC)

Réf.: N°7705, un survivant

Ouais, c'est vrai qu'il est dur, Terminator... Mais dans la résistance, on est là pour en bouffer, d'la vache enragée... C'est pas un T900 qui fra la loi. Tant que Skynet ne met pas la main sur les cheats de la résistance, on luttera, camarades... Alors motus, hein? En douce, appuis sur "ALT" et "Y" (l'étoile en "AZERTY") avant de taper "FIREPOWER" pour toutes les armes, "BANDAID" pour plus de vie ou "NEXTMISSION" pour la mission suivante ou "ICANTSEE" pour y voir la nuit. Hasta la vista, baby!

Un autre survivant

### MIGHT AND MAGIC 5 (PC)

Réf.: N°7706, Philippe

À coup sûr, tes problèmes viennent du fait que tu joues avec la version française de M & M 5, qui est plutôt buggée. On ne peut effectivement pas finir le jeu, tout au moins en version de base. Par contre, la version anglaise ne présente pas ces défauts (apparemment dus à la francisation). Moralité : contacte l'éditeur ou son distributeur français pour récupérer une version corrigée, un patch rectificatif ou l'original du jeu en anglais. Sinon, tu peux essayer la solution de Joy 70: utiliser un utilitaire de cheat comme Game Wizard ou Action Replay pour aller bricoler directement dans le soft en mémoire.

Mighty Kat

### CHRONICLES OF THE SWORLD (PC)

Réf.: N°7901, Demolition man

À côté de l'escalier, il y a une statue d'hippocampe. Il faut cliquer sur l'oeil (très petit) et y enfiler la dague. Tu es maintenant dans la tour de Merlin.

Julien

### BENEATH A STEEL SKY

Réf.: N°7902, Arnaud

Merci d'abord pour l'aide que tu m'as apportée, mais comme tu le verras, j'ai encore un problème. Bon, je te donne la solution. Avant d'accéder à la cave, tu devras aller parler au portier puis mettre les biscuits sur la planche sous la poulie. Quand le chien arrive, tire sur la corde pour le catapulte. Engage-toi dans la cathédrale, lorsque le garde s'éloigne. Descends par la porte en face, ouvre les armoires, remonte et emprunte la sortie de droite, puis sors de la cathédrale. Remonte dans l'usine, ouvre les armoires à côté de l'entrée du réacteur, enfille une

combinaison, ouvre la porte du réacteur en utilisant la console dans la salle de droite. Pesse la porte du réacteur, ramasse la carte Linc qui se trouve sur le sol. Utilise-la sur une interface Linc. Aveugle le premier œil, fais la même chose avec le second de la salle d'à côté. Prends la sortie d'en haut. Le but est d'aller sur la petite surface où se trouve le diapason et de le ramasser avant que l'œil ne se réactive. Tu dois être rapide. Ensuite, utilise l'icône "play-back" sur le puits. Ces deux choses faites, tu peux te déconnecter. Va questionner l'enfant, puis le jardinier. Montre-lui la carte d'Anita. Va dans le club privé, essaye de prendre le verre sur la table et sors. Parle à Edouardo, que tu as identifié comme le contact de Bobard, puis va au tribunal.

Questionne l'officier, Mme Piermont, puis Hobbs (question à 10 points). Va au St James, branche le juke-box et choisis la chanson n°1. Quand Colston se lève, prends le verre et va chez le docteur Burke, utilise le verre sur celui-ci (machine à empreintes). Retourne au St James et utilise la plaque du fond. Utilise la barre de métal sur la grosse caisse, prends le couvercle de la caisse, pose le couvercle devant la grille d'aération, monte sur la boîte, utilise la barre de métal sur la grille, utilise le sécateur sur la grille, passe par le passage. Est, Nord, Est. Utilise l'ampoule sur la douille et va vers la sortie avant que le tunnel ne s'écroule. Utilise la barre de métal sur le plâtre, puis sur les briques, prends le plâtre, puis les briques, utilise la barre dans la cloque de la veine, utilise la brique sur la barre enfoncée dans la cloque. Dès que le robot arrive, prends la barre de métal, et ensuite, stoooooooooooo! A toi de trouver. Bonne chance!

COD, Roswell

### SPACE QUEST 1 (PC)

Réf.: N°7903, Pierre "Nukem"

Il faut rentrer le code "estral body" dans l'ordinateur pour obtenir la cartouche. Sur Kérone, il faut aller dans le bar et boire des bières jusqu'à ce qu'un extraterrestre raconte qu'il a été sur le secteur hh. Ensuite, il faut aller dans le vaisseau et taper "sector hh". Mais il ne faut pas oublier d'avoir le jet-pack ; si tu ne l'as pas, c'est le kéronian qui veut t'acheter ton skimmer (l'aéroglesseur) qui peut te le vendre; tu dois refuser sa première offre.

Patrick L.

### LANDS OF LORE (PC)

Réf.: N°7904, Conrad, Baccata, Paulson

Pour la porte du 3e étage, ne te fatigue pas. La "foi" en question est le creuset de la foi, à poser sur l'autel de Bianca. Il faut que tu arrives à t'emparer de la tête de prince pour passer la porte à la tête de lion. Voici qui répond à toutes tes questions. Pour l'obtenir, c'est simple. Au sous-sol, il faut prendre les objets qui tournent et les mettre dans les niches pour ouvrir le passage. La clef mystique bleue ouvre la salle de la vieille femme qui te donnera une statuette. Remonte au niveau 1. Mets la statuette sur le buste et verse les quatre éléments de l'antidote (le miel, la terre d'Yvel, le cœur de pierre et l'eau des marais). Après, reprendre la statuette et va au conseil d'Yvel où le chambellan demande d'aller chercher Dawn. Elle est dans le bois d'Yvel et demande sa clef. Refuse car c'est Scotia. Retourne au conseil d'Yvel pour apprendre que tu devras affronter l'armée noire tout seul. Bonne chance pour la suite!

Ak'Seb, Boris

### ANVIL OF DAWN (PC-CD)

Réf.: N°7910, Little Witch

Au nord, dans Gorge Keep, il y a le long hall menant à la sortie. Cette dernière est impraticable tant que tu n'auras pas levé la herse. Va vers l'Est dans la grande pièce, et remonte au nord en tuant tous les gardes, jusqu'à ce que tu obtiennes une clef. Reviens à la grande pièce et va dans la partie Ouest puis au nord. Tu devrais trouver un coffre avec une braise brillante à l'intérieur. Emmène-la dans la pièce Sud-Est où la glace est congelée dans la glace. Utilise la braise pour fondre la glace. L'homme te donnera une clef une fois dégelé. Va au nord dans la seule pièce où tu ne pouvais aller. Utilise le "dowel" en bois trouvé précédemment et insère-le dans le mécanisme. Mets-le complètement à gauche. Abaisse aussi tous les interrupteurs du mur pour désactiver les "spinners". Tu peux enfin sortir par la sortie Nord, mais prépare-toi à te battre. Pour ce qui est des histoires d'esprits (spirituelles, quoi!), une fois l'esprit mauvais (l'affreux dont le chevalier bleu t'as parlé) repéré, parle-lui et capture-le. Tu peux jeter cette maison aux esprits, tu n'en auras plus besoin. À présent, va dans la pièce au nord, parle à l'esprit féminin. Ne prends surtout pas cet esprit là! Laisse-la partir et retourne à la tombe du chevalier bleu. Raconte-lui ce qui s'est passé et capture son esprit (la troisième maison spirituelle est inutile, tu peux t'en débarrasser). Tu viens de gagner l'un des objets de la quête. Tu peux ensuite aller prendre l'armure dans le coffre, elle n'est plus maudite à présent. C'est même une des meilleures armures du jeu! Bonne continuation!







# Gros Plan

Oyez, preux chevaliers ! Sierra s'inspire des univers de TSR pour créer Birthright, un mélange pour le moins prometteur entre jeu de rôles et stratégie.



Alliances, négociations et trahisons sont les trois mamelles de Birthright.



## Birthright



Il fut un temps où un jeu sur cinq que nous testions était un jeu de rôles. Corne gidouille ! Cette bienheureuse époque est désormais révolue, et nous dépérissons de jour en jour en attendant Lands of Lore II. À l'époque, SSI s'était fait le spécialiste de l'adaptation des univers de TSR, le créateur de Donjons et Dragons. Dark Sun, Ravenloft, Forgotten Realms furent autant d'univers parallèles et de campagnes d'AD&D adaptés pour nos PC ravis. Aujourd'hui, Sierra s'attèle à Birthright, une autre galaxie de l'univers TSR. Une bien belle initiative pour les mordus d'épopées fantastiques que nous sommes.

### ■ DROIT DIVIN ET STRATÉGIE

Dans Birthright, la magie et les liens du sang occupent une place de choix. "Droit de naissance", c'est clair, comme titre, remarquez. Avant toute chose était la bataille du Mont Deismaar. Des héros qui survécurent au carnage naquirent les grandes dynasties de Birthright. Les preux chevaliers reçurent, en récompense de leur bravoure, l'essence divine transmissible de père en fils. Cet héritage divin consistait en des dons bénéfiques ou maléfiques, physiques ou mentaux, actifs ou même passifs, comme on disait dans les clubs échangistes à l'époque médiévale. Bref, chacun des 34 personnages que vous pouvez incarner ou rencontrer dans le jeu est doté de pouvoirs spéciaux bien particuliers. Bof, rien de bien original pour un RPG, me direz-vous. Certes, mais dans Birthright, vous ne contrôlez pas un seul héros.







fictif, aussi balèze et magicien soit-il. Ni même une poignée d'aventuriers à la petite semaine. Non, dans Birthright, vous vous retrouvez propulsé à la plus haute charge du royaume. Dans la culotte à l'envers d'un fier monarque de Cerilia, carrément. Alors là, roi du royaume global, c'est carrément le pied. Vous serez à la tête d'armées, de guildes, de templiers. Vous plongerez dans les méandres d'intrigues politiques et diplomatiques. Vous lutterez contre d'autres monarques, les fous, qui pourront aussi bien être des adversaires de chair et de sang, voire même Raymond votre voisin de palier. Alors là, je dis : à la bonne heure, on va pas jouer sur un Pentium hors de prix pour se retrouver simple palefrenier à dégraisser les écuries ! Et pis, je dis aussi que c'est pas parce que Raymond est palefrenier qu'il n'a pas le droit de jouer à Birthright. Car c'est un fait, affronter des humains, bien plus imprévisibles que l'IA de l'ordinateur – voyez Raymond, votre beau-frère – va nous faire gagner en finesse et en subtilité. Alliances, négociations et trahisons seront les trois mamelles de Birthright. Donc multijoueur à huit en réseau local ou sur Internet pour tout le monde. On nous traite déjà comme des rois.

## ■ ET ENCORE, CE N'EST PAS TOUT

34 persos  
dotés de  
pouvoirs  
spéciaux



Certaines phases de jeu font penser à Warlords ou Héros of M&M. On pourra gérer ses provinces sur une grande carte du royaume. On jonglera comme un trouvère entre les différents écrans de gestion pour répartir au mieux les ressources et faire de la région une usine de guerre bien rodée. Les batailles épiques nous mettront aux prises avec des cohortes de soldats et de créatures étranges dans un déchaînement d'invocations et de sorts magiques. Tout ça, tout ça. Mais ce n'est pas tout. Une autre facette de Birthright, et pas la moindre, se dévoilera en vue à la première personne. Comme dans un Doom ou, plus judicieusement, comme dans Daggerfall, on pourra crapahuter dans Cerilia et explorer tout ce que le royaume compte comme donjons mal famés. Vous en conviendrez en regardant ces premières photos : c'est foutrement beau. Les textures appliquées aux personnages sont d'une finesse redoutable. Les effets spéciaux, les jeux de lumière et autres animations de créatures devraient couper le souffle du joueur le plus aguerrri. Voir le pétrifier sur place, comme avec la Gorgone. Vous voyez, tout se tient chez Sierra. Reste à vérifier si Birthright se contentera d'un simple Pentium pour tourner avec souplesse. Nous ne manquerons pas de vous en tenir informés, gentes dames et jolis seigneurs. Quant à moi, je m'en retourne chanter ma complainte dans les tavernes de Cerilia.

Iancelot du Lac

# L'Alliance du Gorgon\*



\* Petit aparté mythologique. Selon la légende, c'est Persée – qui ne s'appelait pas ainsi à cause de ses boucles d'oreille – qui a tué les Gorgones. Les Gorgones étaient trois sœurs, des monstres redoutables avec des serpents sifflants sur la tête (qui pétrifiaient tout mortel osant croiser leur regard ("Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes ?"). L'ami Persée, venu à bord de Pégase pour les traquer dans leur repaire, fit à Méduse et à ses frangines le fameux coup du miroir. Dans le plus pur style retour à l'envoyeur, mais quand même malin. Tout ça pour dire que, tsss, tsss, "L'Alliance du Gorgon", ce me semble un peu bizarre comme sous-titre. Dans un autre registre, on aurait aussi bien pu oser "L'Alliance du gorgonzola et de la mozzarella procure à cette pizza ce goût inimitable". Dans le cas qui nous préoccupe, "L'Alliance avec la Gorgone" avec un "e" eût été plus juste. Enfin, si j'peux m'permettre, hein.





# Preview

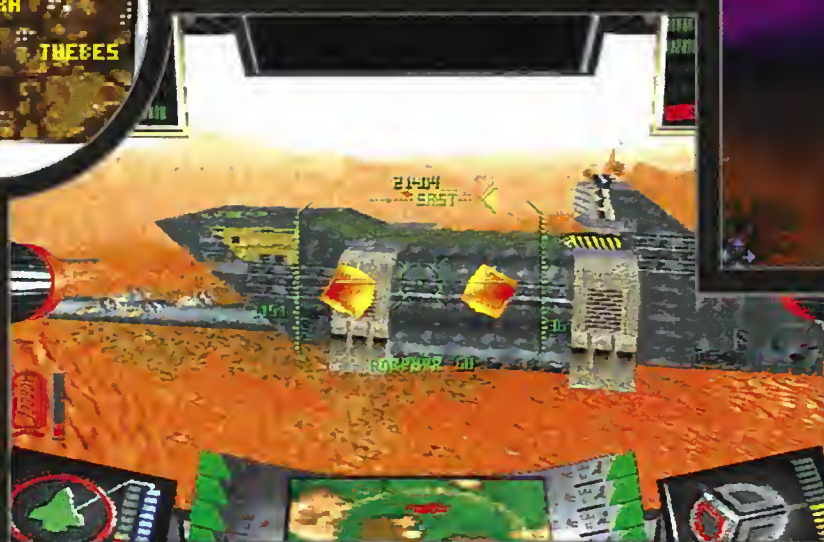
SIMUL/ACTION  
PC CD-ROM  
ÉDITEUR GREMLIN  
DÉVELOPPEUR ASTROS  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Sand Warriors



▲ 320 x 200, 640 x 480, 800 x 600 : toutes ces résolutions seront proposées par Sand Wich, qui ne supporte pas pour l'instant l'accélération 3D. Espérons qu'un patch 3DFX sortira, car le programme le mérite vraiment.



Après Blade Runner et Alien, voilà venu le temps pour Stargate d'être abondamment pillé par les scénaristes de jeux vidéo. Souvenez-vous de la preview de Scarab, le mois dernier. Eh bien, Sand Warriors ça sera aussi des pyramides, des Anubis et des Horus en-veux-tu-en-voilà. Sauf qu'ici, on sera aux commandes du vaisseau à Ramses pour des combats 100 % action. Bon, en fait vous serez plutôt un pilote de l'Empire Horus obnubilé par l'idée de régner sur la planète Tawy, mais entre nous Tawy ça fait pas trop égyptien, tandis que Ramses... D'ailleurs, Sand Warriors rame sec, même si c'est le seul défaut de cette version bêta qui nous a drôlement impressionnés. Les décors s'annoncent splendides, la modélisation devrait être un modèle de finesse, et vues et armes n'auront rien à leur envier. En tout, plus de trente missions à découvrir avec le test.

lansolosisis

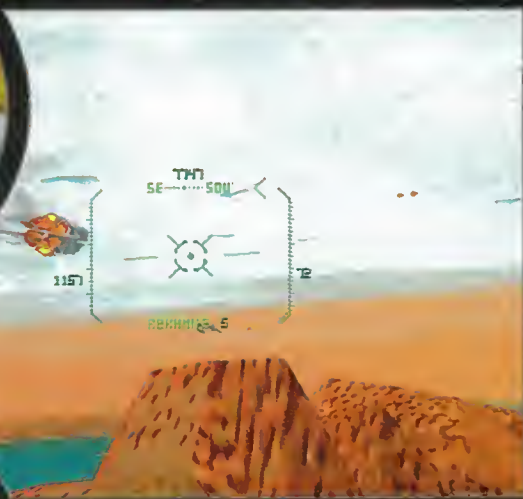






Pour upgrader votre vaisseau, il faudra glaner ici et là les dernières technologies en matière d'armement. En vue latérale, les animations des armes seront hallucinantes de réalisme : éjection des douilles pour la mitrailleuse, flux énergétique pour le canon...▼

## Un armement sophistiqué et trente missions possibles



◀ Les effets graphiques seront très fouillés : fumée translucide, impacts des armes sur le terrain et sur les structures ennemies, halo des explosions, missions de jour et de nuit...



▲ On pourra voler en rase-mottes et passer à travers les bâtiments comme dans la pire des super-productions ricaines.



# Gros Plan

La suite de Betrayal At Krondor sort dans quelques mois. Ce jeu exceptionnel devrait ravir tous ceux pour qui les loisirs informatiques ne sont pas une activité inepte pour expulser des instincts vengeurs, à la condition toutefois que le moteur 3D soit à la hauteur.



Vous dirigez quatre personnages, chacun intervenant à sa manière dans l'intrigue principale.







h, purée ! Il y a des jours où être testeur de jeux vidéo, ça peut devenir pénible. C'est vrai, quoi ! Pensez, quand on parle d'un jeu, il faut toujours dire que c'est révolutionnaire, que c'est du jamais vu, que le graphisme est archi beau, que la 3D est époustouflante, que la bande-son nous colle au mur, et ainsi de suite. Du coup, je me suis composé un petit lexique bourré de superlatifs. Mais même avec ça, j'ai vraiment l'impression de tourner en rond quand j'écris un article.

## DONNEZ-MOI DES JEUX, DES VRAIS !

Et cette manie due "à la mode" pour faire des sous. En 96, c'était le doom-like 3D et le sport. Marre à la fin. C'est comme l'histoire de Mr Cadbury et de ses fingers, je voudrais bien qu'il les fasse longs et réguliers, ses jeux de rôles.

Et paf, soudain je réalise qu'en 97, avec la poussée du jeu on-line, les éditeurs semblent s'intéresser à nouveau au genre. Plus de stratégie et de RPG que jamais. Enfin un peu de social et de rêve dans ce monde de brutes. Ça m'a fait chaud au cœur. C'est dans cet état d'esprit que j'ai accueilli la venue prochaine de Betrayal In Antara.

Suite du célèbre et excellent Betrayal At Krondor sorti en 93, l'histoire se déroule au sein de l'empire antarien. Après des années de patience, de diplomatie et de guerres, l'Empereur associé à un groupe de mages a réussi à unifier les provinces sous sa bannière. Mais depuis, intrigues et plans machiavéliques se trament, corruption et trahisons se multiplient, et la décadence menace l'empire.

## C'EST DANS LES VIEUX POTS...

Vous dirigez quatre personnages, chacun intervenant à sa manière dans l'intrigue principale. Vous infiltrerez des sociétés secrètes, irez à des rendez-vous avec des personnages intrigants, commettrez des assassinats, ferez des découvertes magiques et des combats. Le monde est vaste et parfaitement structuré. Comme c'était le cas dans Betrayal At Krondor, l'univers du roman confère à ce titre une profondeur que peu de jeux possèdent. C'est d'ailleurs sous forme de chapitre que se divise l'aventure, l'objectif étant d'assurer au joueur une implication dans le scénario, sans qu'il se sente perdu pour autant. Les réalisateurs du jeu ne s'en cachent pas, il ne s'agit pas de faire un jeu entièrement nouveau. Beaucoup d'idées sont empruntées au premier volet. Et on les comprend, car le précédent Betrayal frôlait déjà la perfection : changer pour le principe aurait été ridicule.

# in Antara

Un mélange de style **surprenant**, mais qui se révèle **efficace**.





# Gros Plan

## Betrayal in Antara



Faisant suite à l'excellent Betrayal At Krondor, l'histoire se déroule au sein de l'empire antarien.

### ... QU'ON FAIT LA BONNE SOUPE

Vous vous déplacez dans un monde en 3D (voyage dans le continent), vous combattez dans un mode wargame basé sur des tours de jeu (combat), vous discutez avec des personnages animés en 3D précalculée (dialogue) et visitez des villes au graphisme traditionnel 2D peint à la main puis numérisé. Un mélange des styles surprenant, mais qui s'était révélé efficace et passionnant. Bien sûr, beaucoup de nouvelles idées ou améliorations enrichissent ce deuxième opus. Par exemple, le système de magie est très intéressant. À partir de différents éléments, de votre imagination ou de certains sorts, vous devrez créer vos propres sortilèges... et les possibilités sont multiples.

### MARIAGE DE STYLES

Le mode de combat met en valeur l'aspect stratégique. Il se déroule selon un système de gestion de cases hexagonales (un peu comme dans Heroes Of Might And Magic) et un principe de tour par tour. Pour vos déplacements, une carte en vue du dessus permet d'enregistrer toute information, rencontre ou lieu. Totalement paramétrable, cette option est tout à fait judicieuse. Ajoutez à cela une douzaine d'ennemis, une cinquantaine de personnages, des tonnes de mini-quêtes et vous comprendrez mon enthousiasme. Cela dit, gardons la tête froide, tant que nous n'avons pas vu le produit fini et en particulier la partie 3D, véritable clef de voûte de l'édifice Betrayal. En effet, c'est en fonction de la qualité de ce dernier que Sierra pourra prétendre faire un véritable carton ou un bon-jeu raté.

Morgan...

**GENRE : JEU DE ROLES**  
**DÉVELOPPEUR : SIERRA**  
**SORTIE PRÉVUE : MAI**







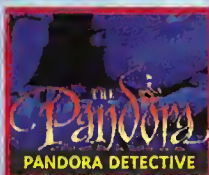
**Nouveauté**

# ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS CD-ROM

Des milliers\* de CD ROM  
d'occasion

**30 à 70% moins chers**

\*magasins parisiens



## NEW

- MAGIC THE GATHERING
- THEME HOSPITAL
- X-CDM APD CALYPSE
- DDMINION
- POWER CHESS
- DUNGEON KEEPER
- MDTO RACER
- UNE POUPEE PLEINE AUX AS
- THEATRE OF PAIN
- TEST DRIVE
- DARK EARTH
- BETRAYAL IN ANTARA
- LITTLE BIG ADVENTURE 2
- LANDS OF LORE 2
- CDMMANIE 3
- X WING & TIE FIGHTER
- RED BARON 2
- FIFA SOCCER MANAGER
- KKHD
- DARKLIGHT
- INDEPENDANCE DAY
- CAPITALISM

## PROMO

- CRUSADER 99F
- MAGIC CARPET 99F
- RAMA 249F
- LARRY 7 249F
- RED ALERTE 329F
- DIABLO 329F
- DUKE NUKEN 3D 199F
- FLYING CORPS 349F
- DESTRUCTION DERBY 2 299F
- FIFA 97 329F
- UNDER A KILLING MODN 99F
- TOMB RAIDER 299F
- SEGA RALLY 349F
- PHANTASMAGORIA I 249F
- CIVILISATION 99F
- DESTRUCTION DERBY 99F
- DISCOWRLD 99F
- FIFA 99F
- GRAND PRIX 99F
- L'ENIGME DU MAITRE LU 99F
- WARCRAFT 99F

## OCCAS

- FLIGHT SIMULATION 299F
- TROPHY BASS 149F
- FIFA 97 249F
- RALLY CHAMPIONSHIP 249F
- SCREAMER 149F
- GRAND PRIX II 249F
- TOMB RAIDER 199F
- DUKE NUKEN 3D 99F
- CREATURE 199F
- SETTLER II 199F
- RED ALERTE 299F
- MAX 299F
- DIABLO 299F
- WARCRAFT II 299F
- PHANTASMAGORIA II 249F
- RAMA 199F
- LARRY 7 99F
- LITTLE BIG ADVENTURE 69F
- Z 249F
- CANQUEST OF NEW WORLD 249F
- COMMAND AND CONQUER 249F
- CIVIL WAR 299F
- URBAN RUNER 199F
- GABRIEL NIGHT 2 199F
- PHANTASMAGORIA I 199F
- MYST 199F

## CHARME

- CRISTAL PRESENCE I 399F
- CRISTAL PRESENCE 2 399F
- CRISTAL PRESENCE 3 399F
- DIVA X 399F
- TABATHA & DRAGHIXA 269F
- CYBERIX 399F
- L'ECOLE DE LAETITIA 299F
- ZARA WHITER 299F

PLUS DE 1000 CD ROM DE  
CHARME NEUF ET OCCASION A  
PARTIR DE 50F  
FILM - PHOTO-INTERACTIF  
ÉCHANGER VOS CD  
A PARTIR DE 50F  
ON ACHETE VOS ANCIENS CD

NEWS

## NOUVEAUX MAGASINS

- DAX 50 avenue St Vincent de Paul - 40100  
Tél : 05 58 74 00 58
- LIBOURNE 12, allée Robert Baulin - 33500  
Tél : 05 57 25 50 11
- TARBES 32, rue Abbé Tarné - 65000  
Tél : 05 62 93 16 12
- TOURS 46, rue du Grand Marché - 37000  
Tél : 02 47 61 73 80
- COMPIEGNE 10, rue des Bonnetiers - 60200  
Tél : 03 44 40 48 97
- MARSEILLE Centre Commercial Grand Littoral - 13015  
Tél : 04 91 09 85 48
- NANCY Galerie St Sébastien - 54000  
Tél : 03 83 35 49 33
- METZ Centre Commercial St Jacques - 57000  
Tél : 03 87 37 01 46

ULTIMA PARIS  
ELU N°1 PAR PC SOURCE ET  
PC COLLECTION POUR SON CHOIX  
DE JEUX D'OCCASION

## PARIS

- Paris/Gobelins**  
57, avenue des Gobelins - 75013  
Tél : 01 47 07 33 00
- Paris/Republique**  
5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86  
Tél : 01 43 38 96 31
- Paris/Republique Boutique Micro**  
7, BD Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 94 84
- Paris/St Germain des Prés**  
73, BD St Germain - 75005  
Tél : 01 43 54 50 00

- Antenne**  
95, avenue de la Merne - 92600  
Tél : 01 47 91 49 47
- Cergy Pontoise**  
Centre commercial 3 Fontaines  
7, Grand Place - 95000  
Tél : 01 30 31 25 25
- Evry**  
18, rue Pasteur - 91800  
Tél : 01 69 39 55 82
- Les Moutonniers**  
Centre Commercial «Des 3 Moutonniers» - 92130  
Tél : 01 47 36 17 03
- Passage Gruffaz**  
Passage Gruffaz - 74000  
Tél : 04 50 51 28 41
- Résidence Sextius**  
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090  
Tél : 04 42 93 18 93
- 1, rue de la Miséricorde**  
1, rue de la Miséricorde - 20200  
Tél : 04 95 31 68 70
- 203, rue St Catherine**  
203, rue St Catherine - 33000  
Tél : 05 56 92 85 11
- 29, rue de la République**  
29, rue de la République - 19100  
Tél : 05 55 17 18 00
- 22, rue Aimée ramond**  
22, rue Aimée ramond - 11000  
Tél : 04 68 47 49 74
- 6, rue Henri IV**  
6, rue Henri IV - 81100  
Tél : 05 63 59 28 03
- 20, rue d'Autun**  
20, rue d'Autun - 71100  
Tél : 03 85 48 16 40
- Centre commercial des Tanneurs**  
Centre commercial des Tanneurs - 59000  
Tél : 03 20 12 98 99
- Centre Commercial République**  
Centre Commercial République - 72000  
Tél : 02 43 23 35 92
- 32, rue Ney**  
32, rue Ney - 69006  
Tél : 04 72 74 46 39
- 31, rue du Docteur Jean Fiolle**  
31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006  
Tél : 04 91 81 62 80
- 21, rue Droite**  
21, rue Droite - 12100  
Tél : 05 65 61 07 01
- C C le Triangle**  
C C le Triangle - rue Jules Millau - 34000  
Tél : 04 67 92 97 59
- 11, rue de la Justice**  
11, rue de la Justice - 68100  
Tél : 03 89 46 48 43
- 2, rue des Greffes**  
2, rue des Greffes - 30000  
Tél : 04 66 76 16 16
- 42, bd Gembette**  
42, bd Gembette - D6000  
Tél : 04 93 82 52 52
- 1, rue du Docteur Simien**  
1, rue du Docteur Simien - 64000  
Tél : 05 59 27 18 86
- 17, av. Guymier**  
17, av. Guymier - 66000  
Tél : 04 68 50 89 50
- 50, rue Grand Pont**  
50, rue Grand Pont - 76000  
Tél : 02 35 88 68 68
- 11, place du marché**  
11, place du marché - 42300  
Tél : 04 77 70 03 48
- 6, avenue Victor Hugo**  
6, avenue Victor Hugo - 12000  
Tél : 05 65 68 41 79
- 62, BOULEVARD DE LA RÉPUBLIQUE**  
62, BOULEVARD DE LA RÉPUBLIQUE - 17200  
Tél : 05 46 05 21 79
- 11, rue des Lois**  
11, rue des Lois - 31000  
Tél : 05 61 12 33 34
- 11, rue des Marais**  
11, rue des Marais - 69400  
Tél : 04 74 65 94 39
- 2, rue Georges Frier**  
2, rue Georges Frier - 38500  
Tél : 04 76 65 72 55
- Centre Commercial Le Trident**  
Centre Commercial Le Trident  
Tél : 00 05 96 75 75 10

## REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

## ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPÉTITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR  
CORRESPONDANCE

MINITEL

3615

ULTIMA GAMES

TELEPHONE

01 47 07 33 00

FAX

01 45 35 30 90

PAR COURRIER

ULTIMA VPC  
57, avenue des  
Gobelins

75013 PARIS

## CARTE DE FIDELITE

5 JEUX ACHETES\*

= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX  
\*sur une période d'un an



# Preview

ACTION/AVENTURE  
PC CD-ROM  
EDITEUR VIRGIN INTER.  
DÉV. CRITERION STUDIOS  
SORTIE PRÉVUE MAI



▲ Pour vous donner une petite idée de la taille des choses.



# SUB CULTURE

Et si je vous dis que  
ça tourne à  
25 images/s...  
oui vous l'avez deviné,  
ceci est une photo de  
la version 3DFX.



Pour simuler  
en synthèse  
les mouve-  
ments d'un  
banc de  
poissons, on  
fait souvent  
appel à des  
systèmes de  
particules.  
Dans SUB  
Culture, la  
technique  
s'efface sim-  
plement  
devant la  
beauté du  
résultat. ►





Le graphisme S-VGA de la version non accélérée 3D est carrément pas mal. Reste à savoir quelle sera la meilleure config. pour que ce soit fluide.

# Iture

Mazette ! on dirait que Bullfrog s'est fait coiffer au poteau. Creation, leur dernière euh.. création doit se passer sous l'eau à bord d'un petit sous-marin. Eh bien, faudrait voir à vous agiter, amis amphibiens, car SUB Culture de Criterion Studios s'amène à grands coups de nageoires. Wouaahhhh! ce soft est une véritable hallucination graphique. C'est trop beau pour être vrai, la cassette vidéo que nous avons pu mater est à déconseiller aux joueurs trop sensibles, sous peine d'accidents de décompression. L'animation est d'une fluidité incroyable, le petit submersible en 3D mappée se faufile avec grâce au milieu de paysages fabuleux où évolue un véritable peuple sous-marin : poissons, raies, hippocampes. Les effets de transparence, de "lens flare" se succèdent alors que de petites bulles virevoltent en tous sens. Pffuii, allez je souffle un bon coup et je me calme, sinon je vais manquer d'oxygène.

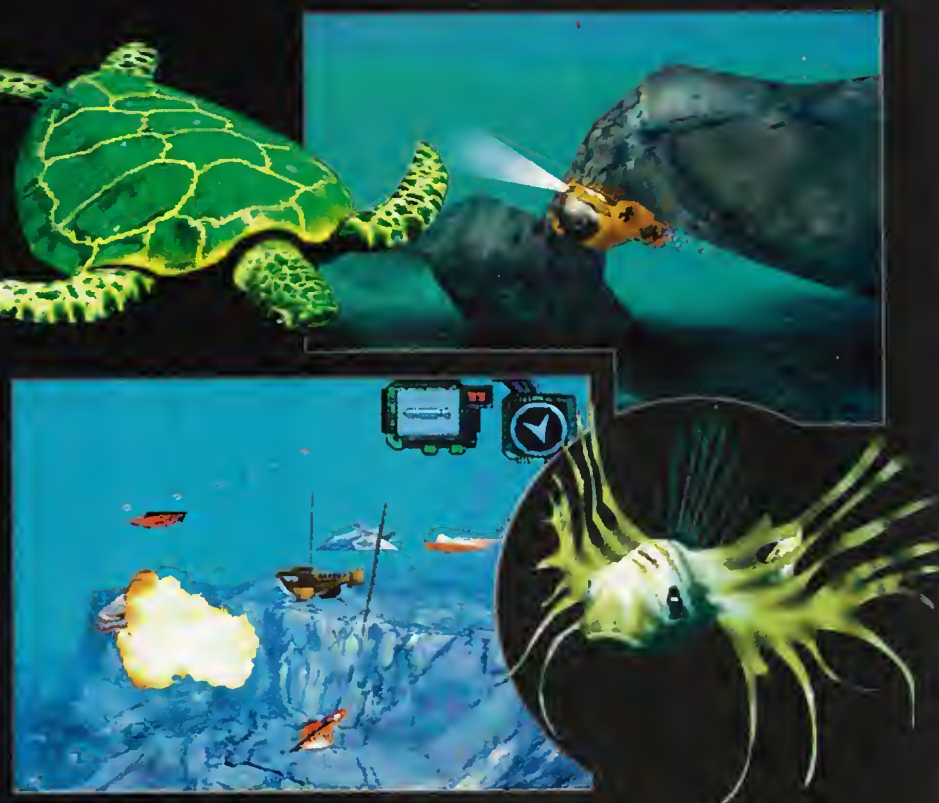
Imaginez un instant une micro-civilisation qui vivrait sous l'eau, en marge du monde des humains. Le joueur tient le rôle d'un de ces petits bonshommes, un pauvre prospecteur orphelin : sa famille a bêtement été écrasée par une boîte de conserve tombée dans l'eau. Ben oui, votre environnement naturel est constamment bombardé par les reliefs de l'activité humaine. Loin de considérer les hommes comme des dieux terrifiants, le joueur va partir à la recherche de la vérité au milieu de ce monde étrange où une simple godasse est plus grande qu'une maison. Aux dires de Criterion, SUB Culture s'apparente à Elite. C'est-à-dire qu'on aura une grande liberté d'évolution grâce à un système de missions. Le background sera complexe, quatre races opposées peuplant ces abysses. On pourra faire du commerce, se battre, acheter et upgrader plus de dix submersibles différents... Ça vous colle pas l'eau à la bouche?

Les mecs de Criterion Studios ne sont pas des inconnus, oh que non. Nous leur devons RenderWare un moteur 3D qui a été utilisé avec bonheur dans bon nombre de productions ludiques. Autant dire qu'en matière de 3D temps réel, Criterion n'est pas tombé de la dernière pluie. Et pis surtout, Criterion a tout compris pour ce qui est des cartes accélérées 3D. D'ores et déjà, l'animation de SUB Culture profitera des possibilités fabuleuses des processeurs dédiés : Rage 2, Virge 2, Rendition Verite, Matrox Mystique et... badabadam! 3DFX Voodoo. Quelle joie, allez louya, pour une fois que les développeurs n'ont pas un train de retard avec la technique.

Ian sous l'eau

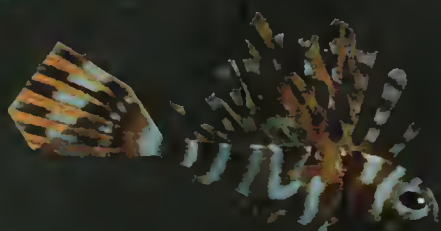


▲ Les Proclias, les Bohines, les Raffineurs et les Pirates : les quatre clans de la micro-civilisation de SUB Culture. Autant doter votre sous-marin jaune de l'équipement dernier cri : écran de force, sonar, projecteurs puissants, canon à bulles...





# Preview SUB Culture



SUB s'apparente à Elite.  
C'est-à-dire qu'on aura  
une grande liberté  
d'évolution grâce à un  
système de missions.



«Glou glou glou, glou glou glou» (bonjour à tous les lecteurs de Joy).  
2 heures d'entraînement en apnée tous les matins: voilà le secret de Criterion pour rentrer dans la peau des poissons. A ce propos, si vous êtes intéressés par 6 costards taille 22 état neuf, écrivez au journal qui transmettra.▼



▲ La collecte de minéral est indispensable à la production d'énergie, d'oxygène et de carburant. Celui qui détient les raffineries détient le pouvoir. Et c'est d'ailleurs pour ça que les tribus se battent pour leur contrôle.



## Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	290	MAX	285
ANGEL DEVOID VF	290	MDK	295
BLOOD & MAGIC	295	PHANTASMAGORIA 2 VF	320
AMERICAN CIVIL WAR VF	295	POD	340
COMMANCHE 3	325	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	315
DEADLOCK VF	260	SCORCHER NF	270
DIABLO NF + ECH	315	SEGA RALLY	290
DRAGON LORE 2 VF	285	SIM COPTER	300
DUNGEON KEEPER NF	320	SPYCRAFT VF	325
ERADICATOR	190	STAR GENERAL NF + ECH	320
F22 LIGHTNING 2 NF + ECH	325	STEEL PANTHER 2 NF + ECH	315
FABLE VF	270	THE PANDORA DIRECTIVE VF : TEL	335
FLYING CORPS VF	325	THEME HOSPITAL VF	305
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 NF	330	TITANIC VF	TEL
INTERACTIVE SAILING	245	TOMB RAIDER VF	275
LANDS OF LORE 2 VF : TEL SVP	TEL	US NAVY FIGHTER 97 VF	320
LORDS OF THE REALMS 2	285	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	335
MAGIC THE GATHERING NF	320	WARBAND NF + ECH	330

**Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de 285 F**

Selection CGS		95 F	Selection CGS		95 F	Selection CGS	
Buried in time	Fields of Glory nf		Land's of Lore		Steel Panthers		Theme Park
Caesar 1 nf	Goblins 3 nf		Las Dynasty		Street Fighter II		Thunderhawk 2
Civilization	Grand Prix Manager		LJBA		Synclite + nf		Transport Tycoon
Colonization	Heroes of M & M		Panzer General II nf		Tekwar		Under a killing moon
Comanche	Inca 2		Magic Carpet +		Terminal Velocity		Warcraft
Day of the tentacl.	King's Quest 6 nf		Rise of the Triad nf		Terranova		Wkg Commander III + 106
Dragonlore	King's Quest 7		Shockshock		The Settlers		Witchaven II nf
1942 Pacific air nf	Destruettinn! Derdy		Great Naval Battle 4		Monkey I 75 F		Sim City nf
1944 Across... nf	Detroit		Hand of Fate		Monkey Island 2		Space Quest 6
7th guest	Diseworld		Inca 1		Nascar nf		Sirke Command nf
Armored Fist	Dune 1+2		Indiana Junes 4		NHL 95 nf		System Shock nf
Battle Isle	Ecstasies nf		Indy Car nf		Outpost		US Navy Fighters
Cannnn Folder 2 nf	Enigmastrike LU		Jewel of the orael		Prince of Persia i+2		Virtual Kart
Civil War	Euro Soccer 96		Larry 5		Rebel Assault		Wetlands
Cyberia nf	Fl4 Fleet Defender nf		Larry 6		Sam et Max		Wing Armada nf
Daedalus Encounter nf	FIFA Classics 95		Lost Eden nf		Screamer -		Woodruff
Descent	Goblins 1+2		Last in Time		shivers		X-COM

## JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

COUPS DE CŒUR JEUX DE RÔLE		Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ALBION	289	AH 640 LONGHORN	310	GENE WARS	290	SCRABBLE	345	Encyclopédie de l'art occidental	325	
DAGGER FALL nf	315	AH 640 DATA DISK	195	GEAND PRIX 2	330	SHATTERED STEEL	260	Grand Louvre	275	
COUPS DE CŒUR STRATEGIE			ALIEN TRILOGY nf	300	GRAND PRIX MANAGER 2	300	SILENT HUNTER	310	Larousse Multimédia Encyclopédie	690
ADVANCED CIVILIZATION	310	ARE YOU READY AND ALERT	135	HIND	315	SILENT SIGHT NF	335	Atlas mondial Microsoft 97 vf	415	
AGE OF RIFLES nf+ech	300	AZRAEL'S TEAR	315	ISHAR TRILOGY	275	SMI TOWER sf	305	2000 ans d'Histoire de FRANCE	315	
CIVILIZATION 2	320	BATTLEGROUND ARDENNE	325	JEWELS OF THE ORACLE	290	STORM	325	Voyage sur le NIL	345	
CIVILIZATION COLLECTORS (+SC)	370	BATTLEGROUND Gettysburg	320	KRAZI IVAN	250	STRIKE	300	Napoléon	235	
FRAGILE ALLEGIANCE	295	BATTLEGROUND Waterloo	320	LIGHTHOUSE VF	320	SYNDICATE WARS	285	Gamme CD POCKET (15 titres)		
RED ALERT 1 : C & C	300	CAESAR II	220	Lightwarrior 2 : the mercenaries	310	TEAM F1	285	Prix unitaire : 139	le lot de 3 :	400
THE SETTLERS 2	330	CAPITALISM	300	MEGARACE 2	320	TERMINATOR SKYNET nf	200			
COUPS DE CŒUR SIMULATION			CHAOS OVERLORDS WIN95	260	MIGHT & MAGIC TRILOGIE	240	THE DIG	200	EDUCATIF et ENFANTS (opercu)	
INDY CAR RACING 2 nf	155	CHRONICLES of the SWORD	290	MONSTER TRUCK MADNESS	240	THE SETTLERS 2 SC DISK	125			
JET FIGHTER 3 NF + FCH	330	CLUEDO	300	Monthly Python SACRE GRAAL	295	THE FIGHTER Collection	295	LES MINIMOTIN : 3 titres		police 135
RALLY CHAMPIONSHIP	285	COMMAND & CONQUER	310	MYST VF	325	TIME COMMANDO	300			les 390
SCREAMER 2	220	CONQUEROR	285	NHL 97	295	TOONSTRUCK	320	Mon 1er dictionnaire NATHAN		295
COUPS DE CŒUR SPORT			CONQUEST OF THE MIDDLE EAST	195	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	310	TORIN'S PASSAGE	225	ADIBOU 2 4/5 ans ou 5/7 ans	290
FIFA 97	300	COUPE DAVIS TENNIS	290	NORMALITY	260	URBAN RUNNER	350	ADI CE1, CE2, CM1, ou CM2	290	
NBA LIVE 97	295	CRUSADERS : NO REGRET	270	ORION BURGER	270	WAGE OF WAR	280	BARBIE STYLINTE	240	
COUPS DE CŒUR AVENTURE			DESTRUCTION DERBY 2	285	PHANTASMA GORIA	250	WARHAMMER	310	Comment ça marche NATHAN	370
CHEVALIERS DE BAPHOMET	290	DISC WORLD 2	275	POLICE QUEST SWAT	340	WING COMMANDER IV	190	DRAGON LE DRAGON	180	
GABRIEL KNIGHT 1+2	360	DUNGEONM3D	195	PRO PINBALL : THE WEB nf	325	WIZARDRY GOLD	275	Marque Mulica et le mystère des grutes	245	
WIZARDRY NEMESIS	330	DN3D PLUTONIUM PACK nf	185	QUAKE	320	WORMS	255	Les 9 DESTINS de VALDO	245	
ZORK NEMESIS	315	EP2000 (TP2C)	215	QUEST FOR FAME nf	260	Z	295	TUNELAND	139	
COUP DE CŒUR REFLEXION			ERADICATOR nf	200	RAMA	330		RAYMAN Juniors 3 titres + CP, CE1, CE2	139	
CHÉATURES	220	FI MANAGER	240	RAYMAN	175	CULTURELS		PAYUTA	225	
COUPS DE CŒUR ACTION			FANTASY GENERAL	320	REBEL ASSAULT 2 + MAKING OF	250		POUCE POUCE SAUVE LE ZOO	225	
MDK	295	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	RIPPER	350	Dictionnaire Multimédia Hachette		600		
ULTRA PINBALL 2 Creepnight nf	255	FLIGHT UNLIMITED nf	195	RISK & RULES OF THE EMPIRE	300	Encyclopédie Microsoft 97 vf		710		
XS	260	GENDER WAR	240	RISK	295	Encyclopédie Corps Humain		295		

Un prix vous semble trop élevé :  
Contactez-nous. Il s'agit sûrement !

**Un prix vous semble trop élevé :  
Contactez-nous. Il s'agit sûrement  
d'une erreur.**

Tous les logiciels sont en version française  
sauf nf (notice en français).

## OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

Remise de 10 Frs sur les jeux « coups de cœur »		Dictionnaire Hachette 97 + Atlas Hachette	850
FLYING CORPS + US NAVY 97 (prix hors promo 645 frs)	620	SPYCRAFT + Syndicate Wars (prix hors promo : 610 F)	590
FABLE + DRAGON LORE 2 ( prix hors promo 555 frs)	530	MAX + DAGGERFALL (prix hors promo : 605 F)	585

MODEM * FAX * MINITEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FotWin+Compuserve+AOL)	750
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FotWin+Compuserve+AOL)	930
<b>Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ..)</b>	<b>1120</b>
<b>Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ..)</b>	<b>1220</b>
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FotWin+Compuserve+AOL)	970
CARTES SON ET ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex (+ Internet Phone))	345
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 16m PnP + effets (+ Internet Phone))	670
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mn PnP +3D + Surround + effets (+ IP))	970
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mn PnP +3D + Surround + Direct to disk (+IP))	1230
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D	139 , 215 , 270, 350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	670
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connexion)	770
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	880
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1020
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1130
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1460
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 /2400 dpi , résolution optique 600 dpi)	1500

**Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.**

**N'hésitez pas à nous appeler après 19h nous sommes alors plus disponibles et à votre écoute pour vous conseiller.**

**Formations DOS, WINDOWS 3.11, WINDOWS 95  
DECOUVERTE DU MULTIMEDIA**  
Renseignements au 01.45.43.07.20 après 19h ou Sam. et Dim.

## Nouveau 3615 CGS

Les prix indiqués sont tous TTC, Sauf erreurs typographiques ou modifications, Dans la limite des stocks disponibles

## Des prix fous toute l'année

**Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème, 15ème**

**Vente par correspondance uniquement**

**Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au**  
**01.45.43.07.20**

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia  
191 rue d'ALEZIA montée 4- 75014 PARIS  
Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

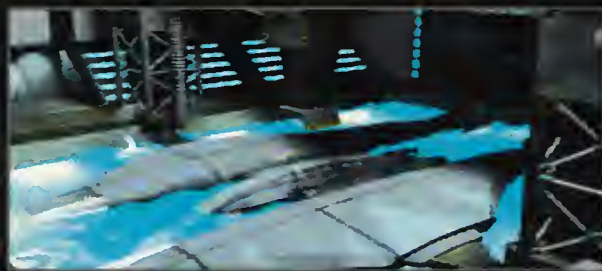
Nom ..... Prénom .....  
 Adresse .....  
 Code Postal ..... Ville ..... Tel : .....  
☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat  
☐ Contre remboursement (à réception) : Port 70 Frs  
 n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD : port : 32 F Contre remboursement : 70 F CEE et DOM TOM : 75 F	Remise	
Matériel : port 55 F Contre remboursement : 90 F CEE et DOM TOM : Tel	Port	
Recommandé : Port + 15 F	Total	
Cheminpost : Tel		



# Preview

ARCADE  
PC CD-ROM  
EDITEUR GT INTERACTIVE  
DÉVELOPPEUR N-SPACE  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Tiger Shark

**T**iger Shark sera un jeu d'action, qui vous propulsera aux commandes d'un engin étonnant car totalement improbable. Le Tiger Shark est une sorte de croisement entre un hydroglisseur et un sous-marin, ce qui est bien pratique pour attaquer les croiseurs russes. Résolument arcade, le requin tigre ne vous collera pas la migraine au niveau des contrôles : c'est simple et basique, comme tout ce qui ressemble à un produit console. Caractéristique intéressante : les dents de la mer sont d'ores et déjà accélérées pour la 3DFX.

Ilan en 3D sur l'eau



Les bâtiments ennemis, ces excités, lancent des missiles à tête chercheuse. Quand vous vous réfugiez sous l'eau, ils balancent des mines, ces communistes.





# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight II, Outpost sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluce :** Torn's Passage



- **Tests :** Doom 3D, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Conquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Operation Survive, NBA Live 96...
- **Sur le CD :** Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep



- **Tests :** Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, AIT...
- **Sur le CD :** Les démos de Abuse, MiterLife, Assault Nigs, Big Red Racing, Command & Conquer: Covert Operation, Nemesis Wizardry...
- **Dossiers :** Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC ?
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep



- **Tests :** Megarace 2, MiterLife, Deus, Setter 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisoner of Ice Mac...
- **Sur le CD :** Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellschok, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- **Dossiers :** Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...



- **Tests :** Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Winchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- **Sur le CD :** Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, MegaStadium... Et un reportage vidéo chez Hindspeed Bordeaux
- **Dossiers :** Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Topos Truck, Rail 95...
- **Soluces :** Gabriel Knight 2



- **Tests :** Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando 2, Ali-64D Longbow, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- **Sur le CD :** Syndicate Wars, Settlers, Time commando, Marathon, etc. Attention Windows 95 et Mac uniquement
- **Dossiers :** Tomb Raider, Rama, Norologic, MDK, Criterion Studios, Carnage...
- **Soluces :** Ripper



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestine, Age of rifles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexten Mac, AID Cuba mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthly Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spyralit, Rama...
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunter, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2...
- **Dossiers :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet



- **Tests :** Morte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthly Python...
- **Sur le CD :** Morte Rouge (tourmente), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossiers :** Upgrader son PC
- **Soluces :** Daggerfall



- **Tests :** Diablo, MMX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIRA 97, Lighthouse...
- **Dossiers :** Les cartes 3D



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, SkyNet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossiers :** Nanotechnology
- **Guide :** Creatures (1<sup>re</sup> partie)



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Home, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, F22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstasia 2, Advanced Civilization...
- **Dossiers :** MMX
- **Guide :** Creatures (2<sup>e</sup> partie), Tomb Raider

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement maché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.

Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port).

L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

**JOYSTICK  
SERVICE VPC  
BP21  
10355 MARNY LE CHATEL CEDEX**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

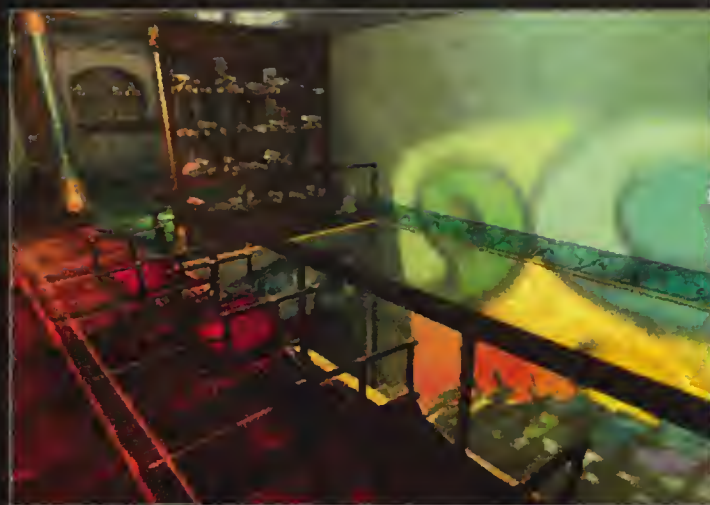
Code Postal / / / / /

- |                               |                               |                               |                               |                               |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N°68 | <input type="checkbox"/> N°69 | <input type="checkbox"/> N°70 | <input type="checkbox"/> N°71 | <input type="checkbox"/> N°72 |
| <input type="checkbox"/> N°73 | <input type="checkbox"/> N°74 | <input type="checkbox"/> N°75 | <input type="checkbox"/> N°76 | <input type="checkbox"/> N°77 |
| <input type="checkbox"/> N°78 | <input type="checkbox"/> N°79 | <input type="checkbox"/> N°80 |                               |                               |



# Preview

AVENTURE  
PC CD-ROM  
EDITEUR BMG  
DÉV. CRYO INTERACTIVE  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Atlantis, secret d'un monde oublié

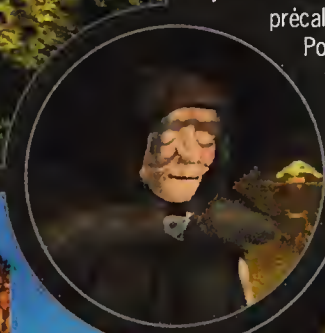
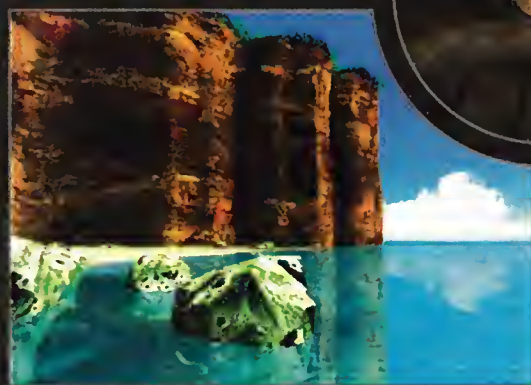
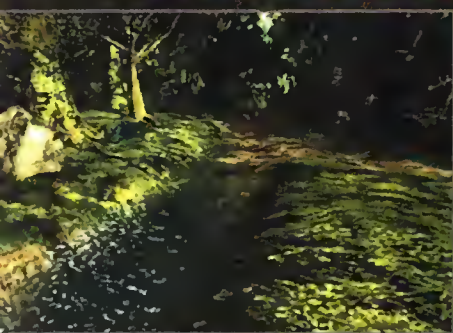


**L**a légende de l'Atlantide a inspiré de nombreuses œuvres de fiction. Cryo en a même fait un jeu, juste histoire de vous en mettre plein la vue. L'histoire vous mène de par le monde à la recherche de la reine d'Atlantis. Avant de rencontrer l'énigmatique souveraine, il vous faudra mener moult combats et résoudre de nombreuses énigmes. Au passage, vous ne manquerez pas d'être ébloui par la diversité des lieux et le graphisme, splendide.

La réalisation technique d'Atlantis fait montre d'une parfaite maîtrise des dernières techniques. Si le moteur omni-3D est déjà connu, puisqu'il s'agit de celui utilisé pour Versailles, Complot à la cour du roi, il a été amélioré afin d'offrir au joueur des écrans de toute beauté. Les déplacements sont précalculés et on ne sait encore rien de la jouabilité.

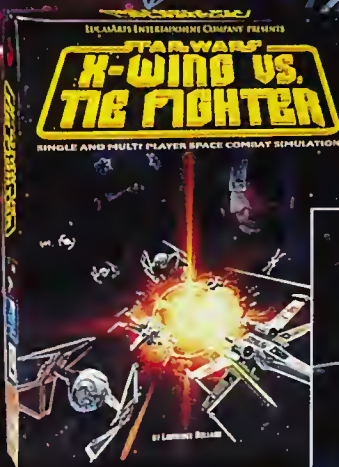
Pourtant, c'est vrai que c'est bigrement important... Le test nous en dira plus.

Kika



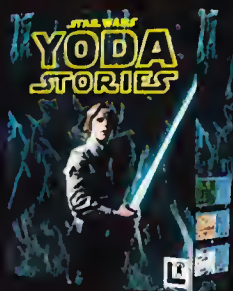


# 1997 : L'ANNÉE *STAR WARS*™ SUR TOUS LES ÉCRANS !



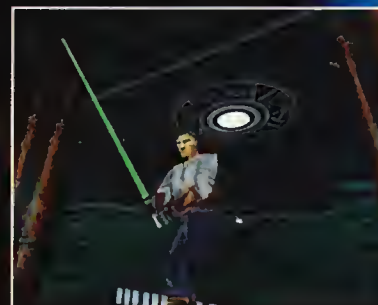
**X-WING™ vs TIE FIGHTER™**  
Le 1er jeu de combat spatial multijoueur dans l'univers *Star Wars*.

Disponible en avril 1997



**YODA™ STORIES**  
Le 1er jeu de bureau offrant des millions d'aventures dans l'univers *Star Wars*.

Disponible en avril 1997



**JEDI KNIGHT™ : DARK FORCES™ II**  
Apprenez à maîtriser la Force et combattez de véritables ennemis au sabre laser.

Disponible au printemps 1997





# Preview

AVENTURE  
PC, WINDOWS 95  
ÉDITEUR UBI SOFT  
DÉV. ACTIVISION  
SORTIE PRÉVUE MAI



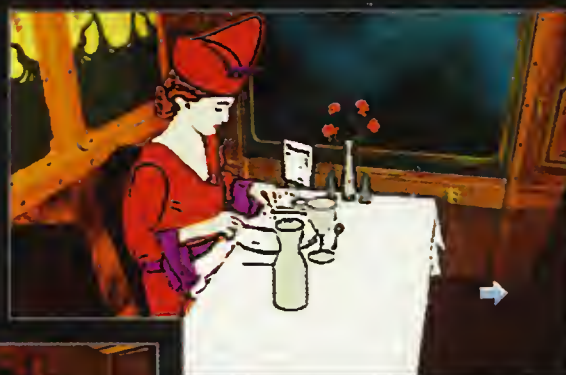
# The Last Express



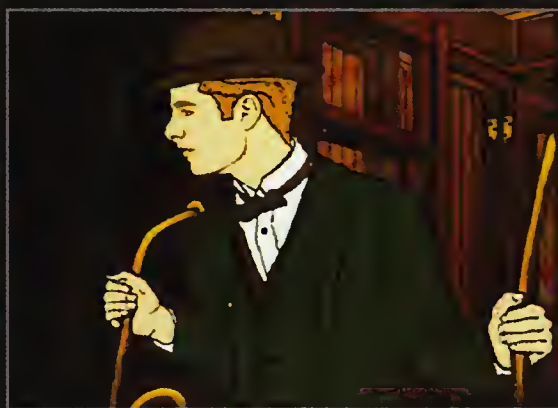
La fouille des valises des passagers est incontournable ; mais pour vous introduire dans les cabines, il faudra attendre que les garçons de wagons se déplacent. ▼



Les dames du voyage se laisseront certainement charmer par votre prestance et votre jeunesse éclatante, bel Américain. ▼



▲ La belle Anna a une personnalité intrigante ; un chien et un pistolet l'accompagnent. Étrange, non ?



► Mince alors, votre ami a été assassiné ! Principale question : comment vous débarrasser du cadavre ?



KIKI.



# Fuyez pendant qu'il en est encore temps !

Chaque jour  
l'épidémie  
progresses

et les  
consoles  
envahissent  
nos foyers.

## Joypad

est le seul  
remède  
efficace  
pour comprendre

ce qui  
risque de  
vous arriver !

Lisez Joypad...  
Avant qu'il ne soit trop  
tard.

Posters Méca

Manx TT et  
Porsche  
Challenge

le mag des **consoles**

# Joypad

N 63 • 32 FRANCS

A V R I L 1 9 9 7

## L'apocalypse mécanique !

Tous les sports auto-moto 32 bits

Porsche Challenge  
Micro Machines V3  
Manx TT...

Le paradis de  
l'aventure retrouvé

**LBA**  
PlayStation

Prêt pour hanter  
vos nuits !

**BIO HAZARD**  
Saturn

Révélation

**Vampire Savior,  
Battle Circuit,  
Tekken 3...**

Le salon de  
l'arcade 97

# 48

**pages  
de tests**

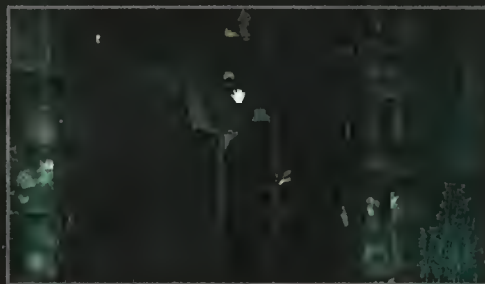
L'Eternité pour jouer

JOYPAD N°63 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7.95 \$ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES REUNION GUYANE 45 F



# Preview

AVENTURE  
PC CD-ROM & MAC  
ÉDITEUR UBI SOFT  
DÉVELOPPEUR MOJAVE  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Les Mystères de LOUXOR

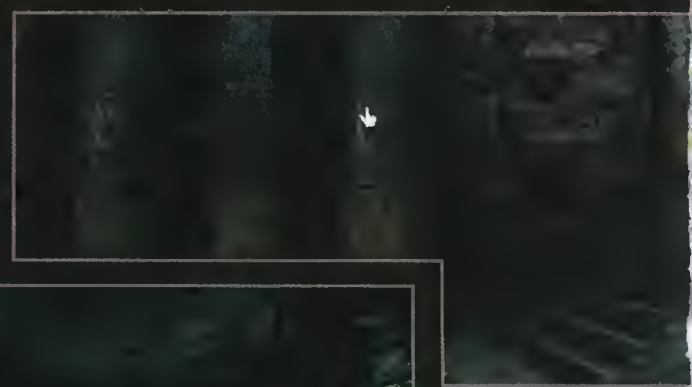


Le carnet de bord du professeur sera un conseiller utile : il vous fournira en effet de précieuses indications. ▼

Approchez, approchez, écoutez le conte des Mystères de Louxor. Imaginez un homme généreux, archéologue en mission dans un désert égyptien, à la recherche d'une tombe plus vieille que la mémoire des hommes. Son trésor comportera des objets aux origines mystérieuses. Une légende terrible parlant d'un dieu et d'une arme monstrueuse flottera autour de lui. Mais des ombres encore plus terribles menaceront le paisible savant. Un certain docteur Osiris et sa troupe paramilitaire chercheront quelque chose de précis à l'intérieur de ce tombeau. Ils seront prêts à tuer pour l'avoir. L'homme, seul, réussira-t-il à les empêcher de s'approprier cet artefact inconnu ? Vous devrez le guider dans ses recherches. Tel Sherlock Holmes, vous récolterez des indices, et vos déductions contribueront à dévoiler la vérité. Oui, c'est un jeu d'aventure et d'énigme, bonne déduction. Les promesses d'un décor égyptien superbe et d'un scénario bien ficelé seront-elles tenues ? La version bêta le laisse supposer. Peut-être aurons-nous enfin les mille et une nuits sur ordinateur ?

kika

Comment permettre à l'eau de couler par le trou du milieu, de manière à ce que la roue tourne ? Ce ne sera pas le seul mystère. ▼



◀ Les actions risquées ne manqueront pas. Rassurez-vous, si vous mourez, le jeu vous ramène automatiquement avant l'action fatale.





## CD ROM petits prix

[illegible]

**PAR COURIER  
EURO DEAL  
46, Avenue du  
Général de Gaulle  
88110 RAON-L'ETAPE**

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES	<b>Port : 49 F</b> <b>Total :</b>

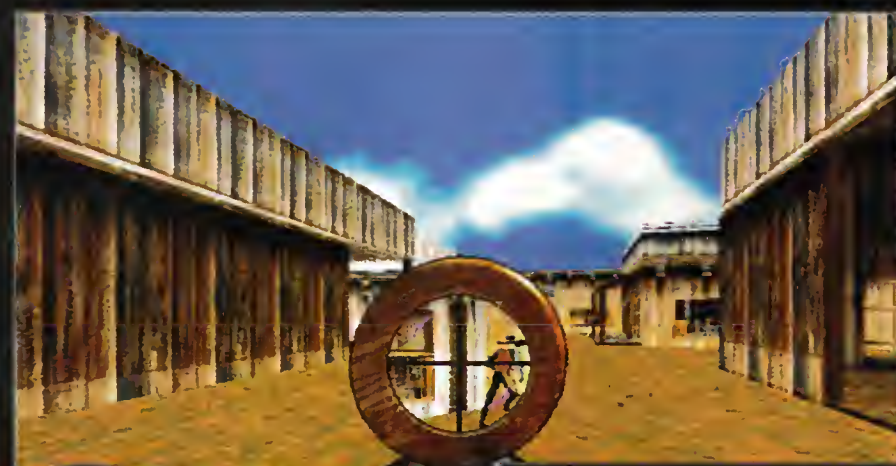


# Preview

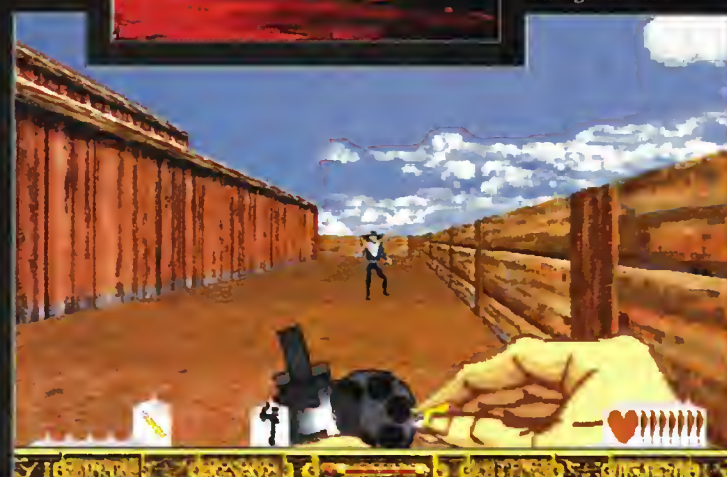
MACHINE PC CD-ROM  
GENRE ACTION/AVENTURE  
EDITEUR LUCAS ARTS  
DÉV. LUCAS ARTS  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Outlaws



La célèbre scène du duel. Souci du détail oblige, il faut en permanence recharger son colt. ▼



▲ C'est pas possible : faut faire parler la poudre pour se faire servir une mousse, dans ce patelin de ploucs.

A yé. La preview de Outlaws est arrivée. Outlaws, bande de crevures, c'est Doom revisité western par Lucas Arts. Et pas n'importe quel western. "Ouaip", faut pas t'gourrer, étranger". Du vrai western spaghetti de chez spaghetti, qui machouille et remachouille un cigarrillo éteint sous son poncho mexicain. Bref, c'est avec une musique largement inspirée d'Ennio Morricone que nous ferons nos premiers pas sous le soleil de l'Ouest. L'intro dessin animé campe un certain James Anderson, ancien marshall dont la famille a été massacrée par des Desperados. Oui, ça fait penser à l'excellent film "Joe Walsh". Les dessins sont un peu bizarres. Des couleurs fabuleuses, mais le héros a les bras qui pendent jusqu'au sol comme un orang-outang. "Tu t'es trompé d'adresse, étranger ; ici, c'est le Far West et pas le pays de Tarzan l'homme-singe". Côté jeu, pas d'énormes surprises, semble-t-il. En vue subjective, vous sillonnerez saloons et villes fantômes pour distribuer de bonnes giclées de plomb fondu dans le bide des méchants. Le moteur d'affichage 3D est celui de Dark Forces (vite, vite, il sera obsolète dès la sortie de Jedi Knight). Les niveaux sont longs, et la bonne nouvelle c'est qu'on pourra y jouer à plusieurs. Comme on dit de par chez nous, "il faudra attendre le... PAN !". "Désolé pied tendre, mais tu causais trop, ça indispose les vautours".

lan "six shots" solo



# ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À

# Joystick

## ET RECEVEZ CE JEU



11 numéros de Joystick **385 F**  
+ Golden 1 (CD-Rom PC) **349 F**

Soit un Total de ~~734 F~~  
**Pour vous seulement 469 F**

## soit 265 F d'économie!



### OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 • Nanterre Cedex 9.

ST 177

**Oui** je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus Golden 1 (10 jeux sur PC CD-Rom) pour un montant de 469 F seulement au lieu de 734 F. Je réalise ainsi une économie de 265 F, soit plus de 35% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_

PRÉNOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

PSEUDO \_\_\_\_\_

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Golden 1 au prix de 349 F + 13 F de frais d'emballage et de port. Délai de livraison de votre jeu : 4 semaines après réception de votre premier numéro.

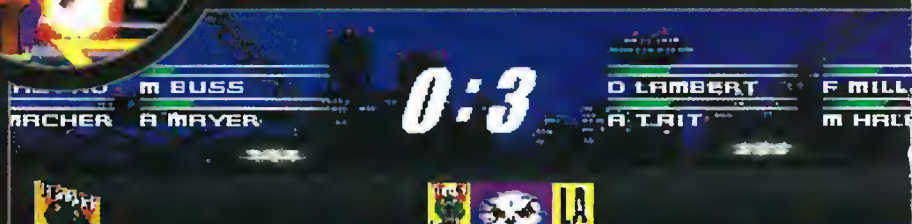
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



# Preview

SPORT FUTURISTE  
PC CD-ROM  
ÉDITEUR SONY  
DÉV. PSYGNOSIS  
SORTIE PRÉVUE MAI

# Riot



Speedball n'est pas mort, et Riot a bien l'intention de lui mettre la raclée de sa vie. À mi-chemin entre le hockey sur glace, le kung-fu et le rugby (oui, je sais, ça fait beaucoup de moitiés, et du coup, il faudrait plutôt parler de tiers ; mais je sens que je vais vous lasser, avec ces histoires dont tout le monde se fout volontiers), Riot vous invite à constituer une équipe de tueurs pour aller marquer ce fichu but dans le camp de ces enfoirés d'adversaires (en plus, "à tiers chemin", c'est étrange). L'engin cause en 3D et vous fera admirer le terrain sous tous les angles possibles et imaginables. En plus, vous pourrez jouer à huit simultanément si vous décidez de dépenser vos thunes dans une communication téléphonique généreusement facturée par France Telecom, notre ami de trente ans (ou alors, je me lance et j'invente une nouvelle expression : tiers-chemin. Ça sonne pas mal. Et pis, on parle bien de "mi-temps" ou de "tiers-temps"). Des coups spéciaux vous seront également fournis gracieusement, afin d'améliorer votre efficacité dans l'arrachage de tronches et l'éventration sans taches. Un jeu tout en finesse, quoi.

Fishbone



# si PlayStation™

M A G A Z I N E

avait  
**quatre roues**  
Cela donnerait



une  
**Formule 1 !**

N°9  
départ le  
7 mai

PlayStation™ en vente désormais chaque mois avec son CD de démos  
M A G A Z I N E



# Preview

STRATÉGIE  
PC CD-ROM  
ÉDITEUR FUNSOFT  
DÉV. PLAYMATES INT. ENTERT./  
ELECTRICMOO PROD.  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Into The Void

Into The Void fait partie des prochains jeux de stratégie intergalactique. Vous incarnerez différentes races d'extra-terrestre, dont les Terriens. Chacune aura sa particularité. Le jeu se jouera par tours avec une possibilité réseau. Il faudra partager son temps entre la gestion de la base et les missions extraplanétaires. Le but sera évidemment de démolir les autres races et de prendre le contrôle de leurs colonies. Qui a parlé de racisme ? Ce sera uniquement une histoire de gros sous. Gageons que la concurrence sera dure avec la sortie de Rebellion et le tant attendu X-COM.

Kika

**Player Info**

Player: **Maa Kkah III**

Leader: **Kika**

Repute: **Average Ruler**

MegaCredits: **15196mc**

Colonies: **2**

Fleets: **3**

Current Turns: **19**

**Planets**

**Fleets**

**End Turn**

**Power Plant**

**Sensors**

Chem. Reaction

Emission Sens.

**Newsfeed**

Continue

**Hull**

**Fighter**

Attack **8**

Defense **2**

Spaces **58**

Cost **450**

FTL Range **0**

FTL Speed **0**

Move points **89**

Weapon range **5**

Controlling Player: **Maa Kkah**

Current Population: **1100**

**Research Facility**

Research Workers **38**

Free Population **1**

Research Points **38**

Current Project: **Domed Farming**

Progress: **Excel Test**

Completion Projection: **1**

**Change Project**

**Exit**

**Surface Farm**

**Outpost 500**

**Terrorist Guild 400**

**Mass Production 200**

**Research Collective 1000**



# VIDEO7

## STRIP TEASE

### La vidéo:

Demi Moore  
s'explique ...

### Le dossier:

Les 32 showgirls  
incontournables  
du cinéma.

### STAR WARS

Le retour  
en force de  
la trilogie  
culte !

### HOME CINEMA

Les premiers  
lecteurs DVD  
débarquent !

En vente  
le 26 mars

Avril 97. Belgique 180 FB. Suisse 7 FS. Canada \$ 6.50. Dom 35 F.

**Le magazine de toute la vidéo.**  
**On a bien dit toute !**



# Preview

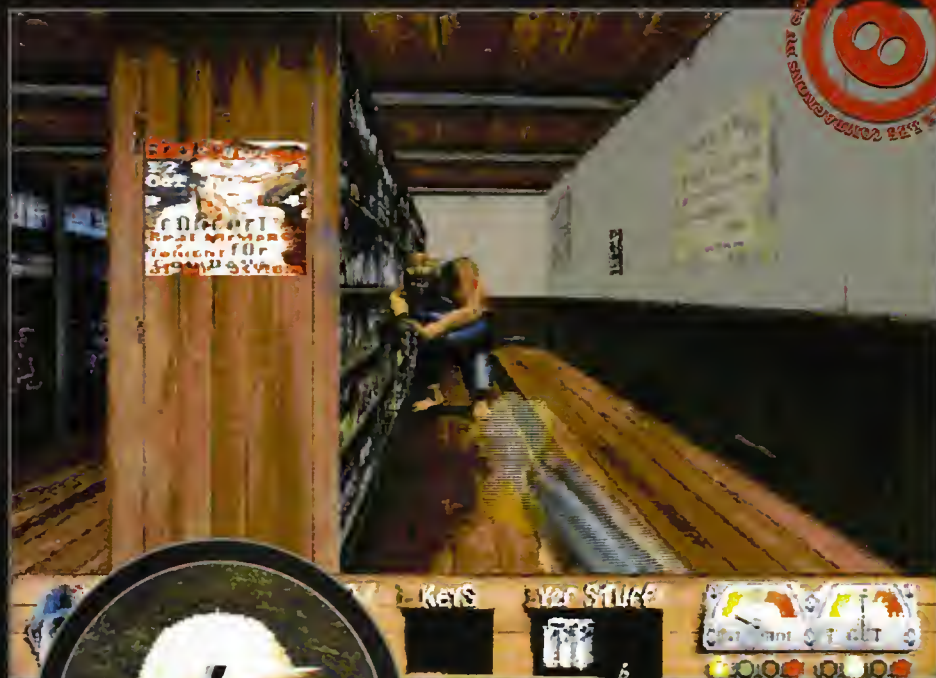
DUKE-LIKE  
PC CD-ROM DOS 6.32/7.0  
ÉDITEUR INTERPLAY  
DÉVELOPPEUR XATRIX  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Redneck Rampage

Le "redneck", c'est la version yankee du beau' de nos campagnes : il rote, il pète, il viole des cochons sans préservatif et a voté Ross Perot aux dernières présidentielles. Dans ce jeu qui utilise la réplique fidèle du moteur de Duke Nukem 3D, vous incarnez un personnage aussi bourrin que le beau Duke, mais en guise d'armes et de boosters, vous vous retrouvez avec une cargaison de canettes de Budweiser, un flingue de la guerre de Sécession et d'autres trucs plus marrants, comme les bâtons de dynamite ou vos propres flatulences. RR est un jeu qui tache. Parce que du sang, il faudra en faire couler pour récupérer votre goret de compétition. En effet, les malotrus qui l'ont enlevé ne sont autres que vos frères jumeaux, mais en version poids lourd. Le héros, un sudiste maigrichon (style pompiste d'avion), ne tient pas l'alcool : dès que sa jauge d'alcoolémie ou de digestion intestinale dépasse un certain stade, il commence à ne plus marcher droit, à tirer de travers et ne perçoit plus très bien les couleurs. Cela constitue la partie la plus «politically correct» de ce produit. Tout le reste n'est que massacre de poulets à la pince monseigneur, tuerie de vaches au calibre 12 et ramassage de chips pour se redonner du peps.

Bob Arctor

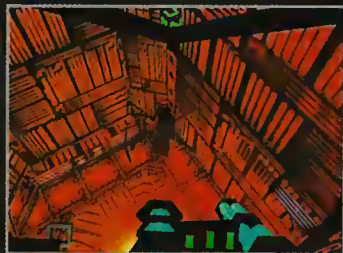


▲ Après avoir pris mon pied en décimant de l'alien, du zombie, du mutant, du dragon et du communiste, j'accomplis enfin mon rêve ultime, exploser des troupeaux de gruiiikkk ! Décidément, j'adore mon métier.



# Preview

ARCADE  
PC, WINDOWS 95  
EDITEUR EIDOS INTERACTIVE  
DÉV. SIMIS DEVELOPMENTS  
SORTIE PRÉVUE MAI



## Terracide

Dans l'avenir, je vois un jeu d'arcade assez proche d'Hexen, très beau et en S-VGA s'il vous plaît. J'y vois aussi tuerie, tuerie, tuerie. Notre mère nourricière toujours menacée par des êtres extérieurs ou intérieurs. Fuite et invasion : ceux qui sont partis voudront revenir. Mais leur aspect et leurs pensées se seront transformés de manière terrifiante au contact des autres mondes. Indésirables sur leur propre Terre, ils seront devenus. Vexés, ils essaieront de reprendre possession de la planète dont ils ont été exilés. Courage, peuple tremblant, car je vois un unique guerrier se lever pour les combattre. Il mènera son destrier volant jusqu'au dedans de leur terrier spatial. Il lui faudra le détruire en affrontant les droïdes et leurs maîtres pour libérer une fois encore votre monde. Il a l'air sympa.

Kika

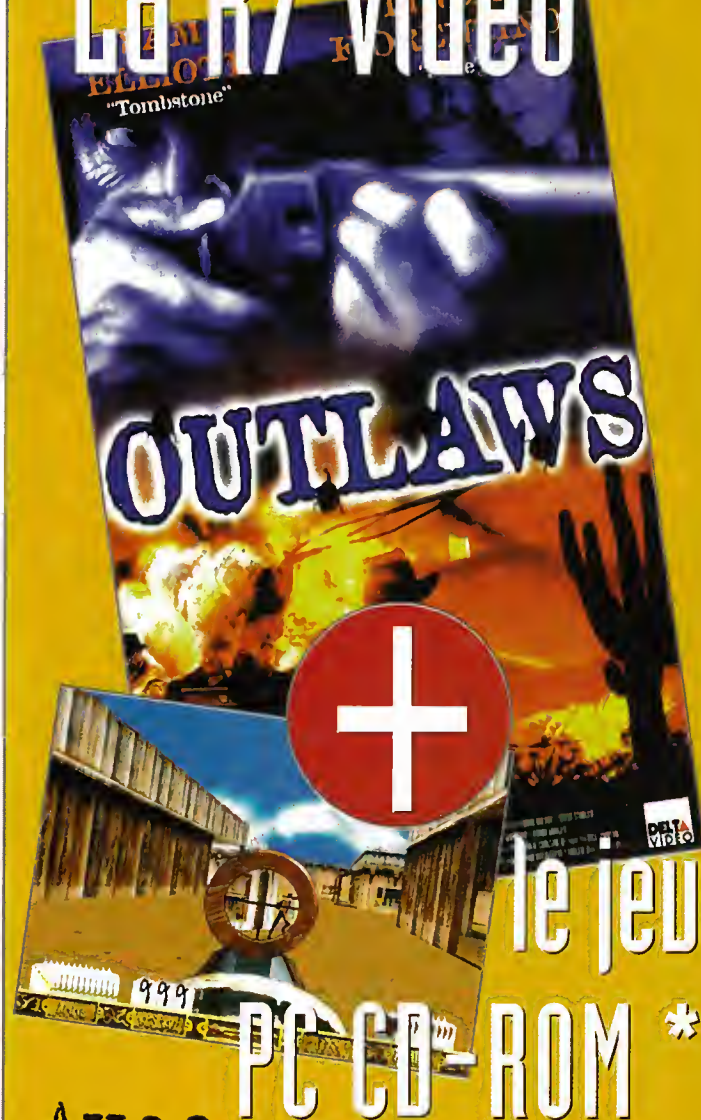


Soyez  
hors-la-loi,  
venez piller  
sur le  
3615  
JOYSTICK



1,29 frs/mn

La K7 vidéo \*



Avec

PolyGram Video



Ubi Soft

\* Pour plus d'info sur ces deux produits voir le descriptif sur 3615 JOYSTICK et p. 158 du magazine

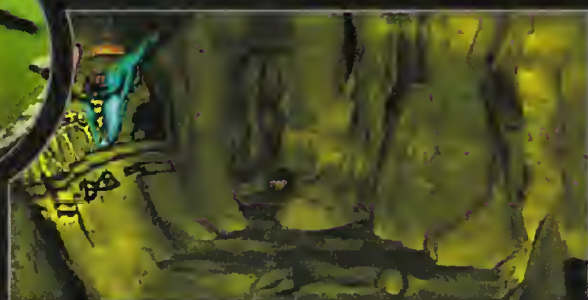


# Preview

AVENTURE  
PC CD-ROM  
ÉDITEUR INTERPLAY  
DÉVELOPPEUR ICE  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Ark of Time



Dans Ark of Time, le joueur s'aventurera aux quatre coins du globe (les coins d'une sphère, n'importe quoi). Ark of Time promet d'être une véritable fête pour les yeux, vu la qualité esthétique des lieux visités : le paradis enchanteur d'une île des Caraïbes, la grandeur austère d'une église médiévale, la splendeur sans âge de Stonehenge, les abîmes somptueux de la cité d'Atlantis... Un véritable challenge pour les neurones aussi, puisqu'une foultitude d'énigmes et de puzzles de difficulté variable devrait nous tenir en haleine un bon bout de temps. Attendons le test pour savoir si AOT ne sera pas une de ces aventures dont le scénario tourne vite au non-sens.

Ian Solomon's Key

Spécial numéro d'avril : l'île de Pâques. ▼



▲ Un professeur, son assistante, un millionnaire, un sous-marin et un mystérieux portail qui pourrait bien être l'entrée de la cité de l'Atlantis. Un beau sac d'embrouilles que devra dénouer le héros, Richard Kendall.



# Preview

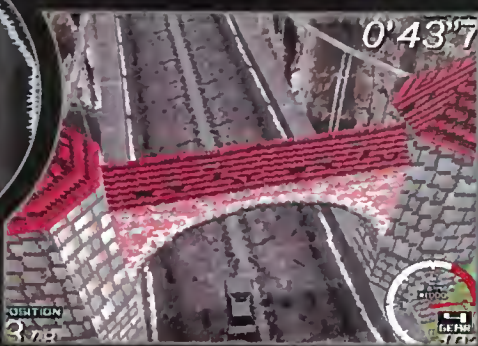
COURSE DE VOITURES  
PC CD-ROM WIN 95 MS DOS 6.0  
PSYGNOSIS  
CLOCKWORK GAMES  
SORTIE PRÉVUE MAI



# Speedster

**S**peedster, course de bagnoles réduite à sa plus simple expression, fait fi de toutes les fioritures en vogue pour essayer d'égayer l'un des sports les plus lourds de la galaxie, tennis féminin excepté. On trouvera un minimum d'options d'affichage pour le moteur graphique utilisant Direct-X 3, pour afficher du polygone texturé sur les 8 circuits disponibles. Les véhicules proposés (une quinzaine) iront de la Porsche à la Ferrari en passant par une espèce de dragster. Possibilité de jouer à deux sur le même ordinateur avec l'écran splitté et le partage du clavier de rigueur en ce cas. Chose étonnante, la musique n'est pas tant la tonitruante techno d'aujourd'hui qu'un pot-pourri des plus grands succès d'orchestres hard rock.

Bob Arctor



PC CD-ROM JEUX

nouveautés\*

AGE OF SAIL	319
AH 64D LONGBOW vi + data	369
A.T.F. + data vi	369
ATLANTIS vi	349
BEYRAAL IN ANTIARA vi	309
BETHRIGHT vi	309
BLOOD & MAGIC vi	319
CAPITALISM vi	329
COMMANCHE vi	329
CONQUEST EARTH vi	319
DE HARD TRILOGY	319
DOMINION vi	319
DUNGEON KEEPER vi	349
FORMULA 1	TEL
K.K.N.D. vi	249
KICK OFF 97 vi	289
M.D.K. vi	319
MAGIC L'ASSEMBLEE vi *	329
MAGIC: THE GATHERING vi	329
MORTAL KOMBAT TILSY	319
MOTO RACER vi	319
NEED FOR SPEED 2	319
OUTLAWS	319
OVER THE REICH vi	349
PANDORA DIRECTIVE vi	325
PERFECT WEAPON	TEL
PINBALL TIME SHOCK	279
POD vi win 95	329
POWER CHESS vi	279
THEME HOSPITAL vi	315
TITANIC vi	TEL
TIME WARRIORS	309
UEFA champion league 97 vi	285
UNE POUPÉE PLEINE AUX AS vi	289
X-COM 3 APOCALYPSE	TEL
X WING VS THE FIGHTER	335

JETFIGHTER 3 vi*	329
KARMA vi	189
L'ENTRAÎNEUR + data 97 vi	289
LE CAUCHEMAR DE PPD vi	349
LE TRESOR DES TOLTEQUES vi	289
LEGURE SUIT LARRY 7 vi	295
LIGHTHOUSE vi	335
LORDS OF THE REALM 2 vi	299
MAGIC CARPET 2 vi	249
M.A.X. vi	299
MECHWARRIOR 2 vi	189
MEGARACE 2 vi	295
MONOPOLY vi	279
MOTO CROSS	279
MYST vi	295
NASCAR RACING 2 vi	279
NBA LIVE 97 vi	299
NEED FOR SPEED spécial	329
NHL HOCKEY 97 vi	329
NIHILIST vi	265
NORMALITY INC vi	315
OBELIX & ASTERIX vi win95	230
PHANTASMAGORIA 2 vi	335
POWER F1 vi	279
PRIVATEER the darkening vi	335
RALLYE CHAMPIONSHIP vi	299
RAMA vi	325
RAYMAN vi	259
REALMS OF THE HAUNTING	329
REBEL ASSAULT 2 vi + making 195	
RED ALERT, C&C vi	295
RIPPER vi	299
RISK vi win 95	319
ROAD RASH vi win 95	279
ROBERT E LEE CIVIL WAR vi	295
SEGA RALLY win 95	295
SENSIBLE world soccer 97 pad	245
SCRABBLE vi	365
SCREAMER 2 vi	235
SEA LEGEND vi	189
SETTLERS 2 vi	335
SHERLOCK HOLMES 2 vi	309
SHOCKWAVE ASSAULT vi	289
SILENT HUNTER vi	329
SILENT THUNDER win 95 vi	319
SIMCOPTER win 95 vi	285
SKYNET	249
SPYGLASS vi	335
STALINGRAD vi	349
STAR GENERAL vi	335
STEEL PANTHERS 2 vi	329
STING ALL THIS TIME vi	249
STREET RACER + paddle	259
SUPER EF 2000 win 95 vi	295
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	295
SWIV 3D vi	289
SYNDICATE WARS vi	325
S.T.O.R.M. vi	269
SUKI SU-27 FLANKER vi	289
THE DARK EYE vi	249
THE DIG vi intégrale	320
THE GENE MACHINE vi	269
TIE FIGHTER collection vi	229
TIME COMMANDO vi	320
TIME LAPSE vi	319
TINTIN AU TIBET vi win 95	230
TOMB RAIDER vi	295
TOO CONSTRUCT vi	289
TOP GUN vi	249
TOTAL MANIA	269
URBAN RUNNER vi	330
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD vi	289
U.S. NAVY FIGHTER 97 vi	319
VERSAILLES complot vi	349
VIRTLUA FIGHTER win 95	315
WAGES OF WAR vi	295
WARCRAFT 2 deluxe vi	335
WARCRAFT 2 missions disk vi	159
WARHAMMER vi win	329
WAR WIND vi	329
WAYNE GRETZKY HOCKEY vi	249
WEREWOLF vs commando vi	289
WING COMMANDER 4 vi	349
WIZARDRY NEMESIS vi	325
WORMS + scénario vi	249
Z vi	289
ZORK NEMESIS vi	329

POUR TOUTE COMMANDE DE  
LOGICIELS DE PLUS DE 800F  
PORT GRATUIT

COMMANDEZ  
24H/24  
CONSULTEZ les  
nouveautés



VOTRE JEU  
48H CHRONO  
EN ①  
04.73.60.00.18  
3615 CENTSOF  
FAX 04.73.60.00.17

HIT DU MOIS

## CD PROMO

prix à l'unité au choix

99 F

X-COM vi / 3D ULTRA PINBALL / TORN PASSAGE vi	
11TH HOUR vi / ACROSS THE RIVER vi / ARMORED FIST	
ALIENS vi / BATTLE SLE vi / BIOFORGE vi / BUREAU 13	
BEYRAAL IN KRONOR vi / BENEATH A STEEL SKY vi	
CONGO vi / CIVILIZATION vi / COLONIZATION vi	
CRUSADERS NO REMORSE vi / COMMANCHE / CIVIL WAR	
DUNE 1-2 vi / DAY TACTICAL vi / DISC WORLD vi	
DRAGONLANCE vi / DRAGONLANCE vi / DRAGONLANCE vi	
DUNGEON MASTER 2 vi / DRAGONLANCE vi / DESCENT	
EARTH WORM JIM vi / FIELDS OF GLORY vi / F-14	
FIFA vi / F-15 vi / FURY 3 vi / FADE TO BLACK vi	
GABRIEL KNIGHT vi / GREAT NAVAL BATTLE 4 / INCA 2 vi	
GRAND PRIX F1 / HEROES might & magic vi / INDY 4 vi	
JANGGED ADVANCE vi / JEWELS ORACLE / KING QUEST 7	
LENGUE MATRE vi / LITTLE BIG ADVENTURE vi	
LAND OF LORE vi / LOST EDEN vi / LINKS GOLF	
MONKEY 95 vi / MAGIC CARPET / MEGARACE vi	
NHL HOCKEY 95 vi / NASCAR / PLAYER MANAGER 2 vi	
PIRATES GOLD vi / PANZER GENERAL 2 / RALLYE	
RISE OF THE TITAN / REBEL ASSAULT vi / STREET FIGHTER 2	
SCREAMER / SETTLERS vi / STEEL PANTHERS vi / SWERS	
SHELLSHOCK / SYNDICATE vi / SAM & MAX vi / SIM CITY	
TEKWAR vi / TRANSPORT TICOON vi / THEME PARK vi	
ULTI US NAVY FIGHTER vi / F.O. vi / US TICONDEROGA vi	
UNDER KILLING MOON vi / VIRTUAL KART / WOLFPACK	
WITCHAVEN 2 / WARCRAFT 2 / ZODIAC FOOTBALL vi	

149 F

SETTLERS 2 MISSION vi / THUNDERBOLT 2 vi	
BURIED IN TIME vi / DARK FORCES vi / EF 2000 DATA vi	
LAST DYNASTY vi / FULL THROTTLE vi / PRIMAL RAGE vi	
X-WING / who shot johnny rock / RETURN TO ZORK	
LETHAL WEAPON DATA 97 vi / WING COMMANDER 3 vi	
COMMAND & CONQUER / SCAR vi / PANZER GENERAL	

189 F

SIM CITY 2000 vi / BATTLE SLE 3 vi / PITFALL vi win 95	
FLIGHT UNLIMITED vi / EUROFIGHTER 2000 vi	
IRON HELIX / INCORPUSABLE MACHINES PROF TM vi	
SUPERWARS vi / TASK FORCE 1942 vi / SPEED WASTE vi	
MACHARRELLI FORCE / ARCADE vi / THE 1ST DEGREE	

compilations

GOLDEN 10 COLLECTION vol 1 vi ou vol 2 vi	299
NIGHT & MAGIC ni compil	269
20 WARGAMES CLASSICS	289
TEMPERATION vi	329
7th quest / Inyondia 2 / lands of lore / Indycar racing	
NRJ ADVENTURE vi / SIMULATION vi ou ACTION vi	319

ACCESSOIRES

THRUSTMASTER volant grand prix*	729
THRUSTMASTER manette FCS 2 win95	490
THRUSTMASTER manette top gun	335
THRUSTMASTER T2 volant + pédalier*	990
THRUSTMASTER ACM game card	279
CH PRODUCTS F16 FIGHTERSTICK	749
OS SQUADRON manette gaz + manche	590
PRO PLAYER joystick 4 boutons	79
TURBO PLAYER joystick 6 boutons turbo	99
MICROSOFT SIDEWINDER DRAGONHAWK 320	275
MAXI BOOSTER 320 enceintes stéréo 3D*	369
MAXI BOOSTER 40 enceintes stéréo	149

AMIGA NOIRE CATALOGUE SUR DEMANDE

versions disquettes nous consulter S.V.P

2 CD échetés	CD gratuit
ANALISE D'ÉBROUILLÉ vi	279
BANGKOK Perversions vi	249
BELLES À JOUIR vi	289
BRIGHT E Lahale 1,2,3,4 vi	269
CHEATING vi	169
CYBERIX vi	289
CYBER XPERIENCE vi	289
DIVA X ni vol 2 ou 3	299
IMMORTAL DESIRE vi	169
LA VILLA vi	290
LOLO FERRARI vi	229
LOLOS DE LYDIA vi	269
MASCARADES vi	329
MYSTIQUE of the Orient	169
NADINE BRONX le retour	299
NIPPON obsession 1,2,3 vi	230
NIGHTWATCH INTER 3	289
PARFUM DE MATHILDE vi	269
PORNO POKER	289
POUPEE LATEX vi	329
PRIVATE investigator vi	329
PRIVATE pleasure park 2	329
SEXTET vi	289
STEAMY WINDOWS	169
TABITHA vs DRAGONHAWK 320	220
VIRTUAL presence 1,2,3 vi	299
VEYEUR vi 1,2,3 ou 4	179
ZARA WHITE vol tou 2 vi	299

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM..... TITRES..... PRIX.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

CP..... TEL..... Frais de port ☐ NORMAL 25F

VILLE..... ☐ COLISSIMO 32F garantie 48H

TYPE DE MACHINE..... ☐ CD-ROM ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F

☐ CHEQUE ☐ certifié être majeur pour CD charme TOTAL A PAYER

☐ CARTE BLEUE date d'expiration ☐ Matériel 60F

No..... Signature: JO 81



# petites annonces

## PC

### ACHAT

Département 1 Achat jeux PC CD, recherche Command and Conquer, UFO, Theme... Nicolas Riquier 5 Impasse de la Versanne 01800 Meximieux ou tel après 18 h au 04 74 46 03 91.

Département 22 Achat jeux PC à bas prix. Achat lecteur CD x4. Tristan Evrard 17 Rue de Kerellec 22560 Trebeurden.

Département 26 Recherche Doom 2 pour moins de 150 Frs. Vlayphiau Sauk Impasse Tourville 26780 Malataverne.

Département 62 Achat divers jeux et utils pour PC CD uniquement. Wissart Arnaud 5 Rue Wattine Bassut 62770 Auchy les Hesdin.

Département 62 Achat logiciels sur PC CD. Bertrand His 16 Avenue des Alpes 62217 Beaurains.

Département 67 Achat sur PC CD : Night Trop (éditeur Digital Picture). Tel ou D3 88 29 86 65 à Frédéric.

Département 67 Achat sur PC CD jeux de simulation, sports, utilitaires, faire offre à Laurent Nonnenmacher 8 Impasse des Champs 67203 Dberschaffolsheim ou tel au 03 88 76 17 77 le soir.

Département 69 Achat Oune 2 sur disquettes uniquement pour 100 Frs. Charles Tran 5 Place Alexandre Dumas 69140 Rillieux La Pope ou tel au 04 78 88 41 27 après 19 h.

Département 77 Achat moniteur 15" ou 17" à tout petit prix, DPU Cyrix P166, adaptateur PC/TV + divers matos, faire offre. Tel à Bertrand ou D1 60 25 15 61.

Département 78 Achat 1 ou 2 barrettes de 16, 12 ou 8 Mo Rom 8 bits. Faire offre à Sylvain au 01 34 62 16 17.

Département 80 Achat jeux PC CD, recherche nouveautés Steel Panther 2, Pad, Mata Racer. Kocinbuiska Manuel 31 Rue Isidore François 80000 Amiens ou tel au 03 22 44 41 05 après 18 h.

### CONTACT

Département 13 Recherche sur Marseille et ses environs des personnes pour monter réseau en vue de jouer à Duke Nukem, Warcraft, Command and Conquer. Tel ou 04 90 42 42 71 à David.

Département 77 Cherche barrettes de mémoires de 4 Mo 8 bits. Appelez Flavien au 01 60 01 04 86 le soir.

Département 78 Echange Warcraft 2 Deluxe contre Red Alert. Tel au D1 30 54 26 66 après 19 h.

Département 78 Recherche contacts sur Folcon D3D pour échange et aussi jeu Epic sur ST, cherche aussi cortés X-Files 3ème saison. Ecrire à Mr Augu Eric 4 Allée St Just 78370 Plaisir.

Département 91 Echange au vends jeux : Diablo, GP2, Rally Championship, Need for Speed, Novostorm, Recherche Power F1, Destruction Derby 2, Megarace 2, Screamer 2, Time Commando, Daytano, Sego Rally. Tel à Christophe au 01 64 46 13 61.

Département 94 Recherche trucs et astuces pour Red Alert, Outpost, Sin City 2000, Hi-Octane et autres. Yann Klein 1 Bis Rue José Dupuis 94130 Nogent sur Marne.

Département 99 Cherche "Internet Interdit" n°1, pas le 2, achète aussi n°55 ou n°68 de Computer Magazine + CD Rom. Basso Egidio 118 Rue Vanderick 8-6180 Courcelles ou tel ou 32 (0) 71 45 65 23 en Belgique.

### VENTE

Département 1 Vends jeux PC CD : Fighter Duel, Euro 96, Rebel Assault 60 Frs et de 100 à 200 Frs pièce, échange possible contre Duke Nukem 3D, Alien Trilogy ou Super Street Fighter 2 turbo. Tel au 04 74 38 14 23 après 18 h.

Département 3 Vends jeux P00, Theme Hospital, NFS2, KKND. Tel le soir au 04 70 03 19 84.

Département 6 Vends Matrox Mystic 750 Frs, 53 Spider 3D, 2 Ma EDD Ram : 400 Frs, carte son Wave Deluxe 32 PNP Surround FX 350 Frs, Ultrasound PNP Equipé 2 Ma Ram : 850 Frs, le tout neuf. Tel au 04 93 37 19 31.

Département 7 Vends Pentium 6x86 Cyrix 150+, Ram 64 Mo EDD, 512 Ko cachés, vidéo 4 Mo, DD 2.5 Go, écran 15", CD Rom x10, carte son 32 bits, 2 HP, Win 95, Ward 6, Excel 5, Word Perfect 6, Power Point, nbx jeux dont nouveautés : 13000 Frs. Tel au 04 75 64 07 18.

Département 9 Vends carte mère 486 DX2 66 (Bus PCI), carte vidéo SVGA 1 Mo ext 2 Mo : 500 Frs ferme part compris, logiciel image de synthèse offert. Passet Olivier 35 Résidence du Lac 09000 Foix ou tel ou D5 61 65 43 16 le week-end.

Département 11 Vends DX2 66, 8 Mo, CD 2x, DD 420 Mo, Multimedia + 1 joystick + 1 souris Microsoft + 30 revues + 30 CD Rom + 5 jeux... : 3500 Frs. Tel au D4 68 32 55 27.

Département 13 Vends Dukem Nukem 3D ou échange contre Power F1 : 200 Frs. Tel ou D4 91 62 02 96 à Frédéric.

Département 13 Vends 2x4 Mo EDD (8 Mo) : 250 Frs les deux. Tel à Ange au D4 42 09 02 55.

Département 18 Vends Pentium 100, 16 Mo, CD 4x, DD 540 Mo, carte vidéo 1 Mo accélératrice Windows, écran 14", 58 16 PNP, HP, jeux, utils, Win 95, le tout pour 5200 Frs. Tel ou D2 48 25 36 02 après 19 h.

Département 25 Vends disque dur Fast-IDE 540 Mo : 600 Frs, jeux D Rom : Under a Killing Moon, Magic Carpet et Ecstasio : 250 Frs les 3. Tel ou D3 81 82 34 90 ou E-mail : orahmer@essor-info.fr.

Département 27 Vends Alerte Rouge 250 Frs + port Police Duest Swat 220 Frs + part. Tel ou D2 35 77 14 46.

Département 29 Vends jeux PC : Command and Conquer, Alerte Rouge, Transport Tycoon Deluxe, Kiyoko et Les Voleurs de Nuit, Action Soccer 96, Global d'Anglais : 195 Frs pièce. Tel ou D2 98 74 61 14.

Département 29 Vends carte DX2 66 + processeur 200 frs, recherche jeux : Allied General (original), étudie toutes propositions. Christophe Zitoli 3 Rue Victor Martin 29810 Ploumoguer.

Département 29 Vends Rebel Assault 70 Frs + disquettes 720 Ka avec 3 batteurs en bois 300 Frs, joypad compétition pro pour CD32 : 100 Frs. Tel ou D2 98 81 45 02.

Département 31 Vends lecteur CD Rom x12 Pioneer/Atapi : 650 Frs. Tel à Alain le soir ou D5 61 44 86 41 ou Alain Petsanghorn 4 Rue de la Gironde 31100 Toulouse.

Département 33 Vends P100, H0 1,3 Go, 32 Mo, carte son 16 bits, CD Rom x8, HP 80 W : 5500 Frs, barrette 16 Ma EDD : 450 Frs, 2 barrettes de 4 Mo : 200 Frs. Tel au D5 56 51 99 D1 à Coriou Serge.

Département 35 Vends CL5440 PCI 1 Mo 150 Frs, carte mère VLB 486 5V 4 Ma 9 bits, carte contrôleur Fide 400 Frs, Caesar 2 VF : 150 Frs, Privateer 2 VD : 200 Frs. Tel au D2 99 50 99 88 de 18 h à 21 h.

Département 38 Vends Streamer T700 Colorado + 2 cortouches (340 MB, 680 MB) excellent état 500 Frs fermes. Tel le soir au 04 74 96 17 16.

Département 38 Vends ou échange jeux originaux sur PC CD : Creolures, GP Manager, Destruction Derby 2, Scorched Planet, Monsters Trucks, Mechwarrior 2 de 100 à 150 Frs, achète ou échange Doggerfall. Tel à Grégoire au 04 76 27 23 63.

Département 39 Vends jeux originaux sur PC : Crusader, No Remorse, Myst, Duke Nukem, Rebel Assault 2 de 80 à 120 Frs. Tel à Christophe au 03 84 24 49 77.

Département 39 Vends Down in the Dumps 150 Frs, Lighthouse 150 Frs, Prisoner of Ice 70 Frs, Rebel Assault 2 : 70 Frs, Dictionnaire Hachette Multimedia 300 Frs, 8ac Es 100 Frs. Tel à Emeric au 03 84 47 52 48 après 18 h.

Département 40 Vends jeux PC CD : Day of the Tentacle, LBA, Lost Eden, Sam et Max : 50 Frs pièce. Tel ou 05 58 77 42 86 à Olivier.

Département 40 Vends jeux PC CD : 7th Guest, Under a Killing Moon, Full Throttle, Dragon Lore, Space Duest 4, Maître Lu : 80 Frs port compris, cherche contacts sur DAT : 400 Frs. Tel au 05 58 41 71 03.

Département 41 Vends originaux 130 Frs port compris : WC3, Grand Prix Manager, Crusader No Remorse, Battle Ground Ardennes, achète tout wargames serie Battleground. Gara Richard 35 Rue d'Auvergne 41300 Salbris ou tel au 02 54 97 30 99.

Département 42 Vends originaux complets : LBA 5D Frs, International Tennis Open 5D Frs, Aces Dver Europe : 50 Frs, Siège VD 2D Frs ou le tout pour 120 Frs, achète Z, Warcraft 2 + data, Red Alert + data. Tel à David au 04 77 33 05 98.

Département 42 Vends jeux PC CD : Tomb Raider, Z... de 50 à 150 Frs, Bourrat Jean-Michel au Bourg 42360 Mantchal ou tel au 04 77 28 74 36.

Département 44 Vends Red Alert VF 300 Frs ou échange contre Theme Hospital VF. Sebastien Gollon 9 Rue Beau Site 44450 Chapelle Basse Mer.

Département 44 Vends 20 disquettes HD 1,44 Mo + nbx boîtes de rangement 300 Frs, nbx Zip 100 Ma : 75 Frs le zip, vends ou échange jeux et utils. Tel au D2 40 84 09 45 sur Nantes uniquement.

Département 45 Vends Pentium 133 Multimedia sous garantie 8 Mo Rom, DD 1,3 Go, CD x4, carte son SVGA, écran 14", joypad, Windows 95, Perfect Works : 6000 Frs. Tel ou D2 38 73 D1 62 après 19 h.

Département 45 Vends carte graphique Diamond Stealth 64, Vidéo VRom 2 Mo : 650 Frs, anciennes support moniteur Sany 2x1D W réels : 400 Frs, joystick Wingman Extreme 200 Frs, CD Roms de 50 à 200 Frs. Tel à Patrice au 02 38 73 55 32.

Département 47 Vends jeux PC : La Cité des Enfants Perdus 200 Frs, Dragon Lore 2 : 200 Frs, Roma 200 Frs, Flight Simulator 200 Frs, Diablo 200 Frs, LBA 50 Frs, Dust 100 Frs, Ecstasio 150 Frs port compris. Tel à Franck au 05 53 94 48 33.

Département 49 Vends Command and Conquer + Dpération Survie : 250 Frs, Police Quest Swat 200 Frs, Settlers 2 VD : 150 Frs, cherche Theme Hospital VF à 200 Frs. Tel à Nicolas ou D2 41 34 73 13 après 18 h sauf le vendredi.

Département 54 Vends barrettes 4 Ma Rom 32 bits : 150 Frs + carte mère 486 avec carte contrôleur et carte graphique 300 Frs. Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil ou tel au 03 83 26 34 91 après 19 h 30.

Département 54 Vends carte mère 486 : 290 Frs + carte contrôleur 100 Frs, carte graphique 150 Frs, barrettes de mémoires 4 Mo, 32 bits : 150 Frs pièce. Tel au D3 83 26 34 91 après 19 h 30 ou Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil.

Département 59 Vends Phantasmagoria 2, Larry Droque en haute mer, échange contre Jagged Alliance, Deody Gome, lecteur CD x4 : 350 Frs. Tel ou 03 20 37 31 51.

Département 59 Vends originaux PC : F22 Lightning 2, Jet Fighter 3 : 260 Frs part compris colissima. Tel à Alain ou 03 27 88 33 56.

Département 59 Vends carte graphique Mira 1250 1 Mo ext. 2 Mo, Bus PCI 200 Frs port compris, vends Folcon Classics Collection, Midwinter 2, Air Sea Supremacy pour Atari ST, le tout 250 Frs, part compris. Tel au D3 27 39 86 27 à Sébastien.

Département 59 Vends carte graphique 53 Trio 64V + PCI 1 Mo : 150 Frs, joypad Trust 4 boutons : 50 Frs, Mechwarrior 2, Scorched Planet pour carte Mystique : 150 Frs pièce... Tel ou 03 20 32 57 D1.

Département 59 Vends 486 DX2 66, Ram 8 Mo, DD 540 Mo, SVGA 1 Mo (53), 58 16, CD 2x, clavier, souris, logiciels (Win 95, Word, Excel...) : 2000 Frs. Tel à Stéphane ou D3 20 51 94 21.

Département 60 Vends Fable, Fort Bayard La Légende, Drian Burger, Le Trésor des Talhèges, La Cité des Enfants Perdus, Queda, tous en VF à 200 Frs, cherche Karma. Tel au 03 44 25 02 09.

Département 62 Vends jeux 150 Frs : Shivers, Screamer 2, Ouke 3D, EF2000, Caesar 2, Conquest New World, et Alerte Rouge, Noscor 2, Touché Coulé, F22, Light 2 à 200 Frs. Tel au 03 21 28 53 17.

Département 62 Vends lecteur CD Romx2 Mitsumi 150 Frs, DD 400 Ma Matrox 300 Frs, 2 barrettes Simm 4 Ma/32 : 200 Frs, carte vidéo Cirrus Logic 5446 PCI MPEG : 150 Frs, carte son Pro Sonic 16 : 150 Frs. Tel au 03 21 48 80 94 à Jean-Philippe.

Département 63 Vends jeux originaux : XCam2, Ripper, Les Chevaliers de Baphomet, Command and Conquer, Red Alert, Prisoner of Ice, Heroes of Might and Magic... au échange. Daniel Daumas 11 Rue du Tir aux Pigeons 62600 Berck ou au 03 21 09 40 19.

Département 64 Vends jeux PC CD : Warcraft 2 : 200 Frs, Dagger : 300 Frs ou échange l'un contre Diablo. Tel à Nicolas au 05 59 65 82 45 le week-end et pendant les vacances.

Département 64 Vends Screamer 2, Rally Championship, NFS SE 190 Frs, Caesar 2 VF : 120 Frs, The Beast Within VO : 120 Frs, EW 1 et 2 : 100 Frs. Tel à Benjamin ou D5 59 41 24 25.

Département 67 Vends le guide du survivant Doom 2 avec un éditeur Doom pour créer vos niveaux : 60 Frs. Tel ou 03 88 35 26 02 après 18 h à Dan.

Département 67 Vends ou échange Harvester 200 Frs, Settlers 2... cherche contacts sur jeux PC. Hoenen Nicolas 2 Rue du Tramway 67370 Truchtersheim.

Département 67 Vends jeux PC CD : Timelapse VF 200 Frs, Myst VF 130 Frs, Lighthouse VF 150 Frs, Frankenstein VF 100 Frs, Phantasmagoria VF 150 Frs, Shivers 130 Frs, Zork Nemesis VF 170 Frs. Tel au 03 88 86 41 62.

Département 69 Vends Cubose Score pour PC, logiciel de création musicale professionnelle, vendu 990 Frs (valeur réelle 3980 Frs). Tel à Sébastien ou 04 78 97 17 00 après 19 h.

Département 69 Vends CM 486 VLB + processeur 486 DX2 66 + 4 x 1 Mo (3D broches) + CV Cirrus 5428 VLB 1 Mo ext. à 2 Mo avec drivers et docs + contrôleur IDE VLB avec cables, 1 000 Frs à débattre. Tel à Joël après 20 h ou 04 78 86 90 20.

Département 72 Vends jeux PC originaux : Duke Nukem, Hexen, Noscor, Dungeon Master 2 : 90 Frs pièce. Tel à Frédéric ou 02 43 94 26 85.

Département 72 Vends Tomb Raider 170 Frs. Tel à Bertrond ou 02 43 81 34 93 après 18 h.

Département 75 Vends 4x32 Mo Ram EDD, valeur 4500 Frs, cédés à 750 Frs, encore sous garantie. Tel à Ludovic ou 01 47 50 69 54 à partir de 19 h.

Département 75 Vends barrettes Simms 1 Mo 8 bits : 60 Frs pièce. Tel à Eric ou 01 43 41 D3 54.

Département 75 Vends jeux PC originaux sans battier ni notice à 100 Frs, Lighthouse, Hunter Hunted, Roma, Larry 7, Gabriel Knight 2, Urban Runner, Indy 2, Swat. Tel à Cédric ou 01 45 88 44 90.

Département 75 Vends Warcraft 2 : 150 Frs ou échange contre Tomb Raider. Tel à Antoine ou 01 43 43 09 34.

Département 75 Vends Pentium 75, écran 15", 16 Mo Rom, Vidéo PCI 2 Mo, DD 540 Mo, maxi Sound FX32, CD rom x4, support multimedia, clavier, souris : 5000 Frs. Tel ou D1 42 45 48 99.

Département 75 Vends Tomb Raider, Red Alert, Screamer 2, Diablo... Tel à Willy ou 01 42 05 34 33.

Département 75 Vends PC P166 + 16 Mo Rom, 512 Ko codés, H0 1,2 Go, 58 16 bits, CD Rom x8, SVGA 14", clavier, souris, Win 95... 5500 Frs (neuf sous garantie). Tel au 01 69 46 29 82 ou 06 09 83 99 68.







1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85															



Page manquante



Page manquante